PS, PS2, DC, Xbox, GBA, GCube

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

VI. ÉVFOLYAM 3. SZÁM
2002 MÁRCIUS

629,-FT

576 KONZOL



A MECCS ÁLLÁSA: X

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 budapest, postafiók 132. Tel.: 3295-303

SONY PLAYSTATION JÁTÉKOK

007 RACING (PLATINUM) 7990.-
007 THE WORLD IS NOT ENOUGH (PLATINUM) 8990.-
3-2-1 SMURF! MY FIRST RACING GAME 9990.-
A BUG'S LIFE (PLATINUM) 7990.-
ACECOMBAT 3 (PLATINUM) 7990.-
AIR COMBAT (VALUE SERIES) 4990.-
ALADDIN: NASIRA'S REVENGE (PLATINUM) 7990.-
ALLIED GENERAL 13990.-
ALONE IN THE DARK 4 9990.-
APE ESCAPE 12990.-
ARMY MEN 3D 13990.-
ARMY MEN AIR ATTACK 9990.-
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN 9990.-
ARMY MEN SARGE'S HEROES 9990.-
ASTERIX 13990.-
ATLANTIS THE LOST EMPIRE 9990.-
BALL BLAZER CHAMPIONSHIP 12990.-
BATTLETANX GLOBAL ASSAULT 9990.-
BIG AIR 13990.-
BLASTO 13990.-
BLOOD LINES 13990.-
BOMBERMAN WORLD 13990.-
BOMBERMAN 13990.-
BREATH OF FIRE 4 9990.-
BREATH OF FIRE III 13990.-
BROKEN SWORD 11990.-
BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS (BEST OF) 5990.-
BUST-A-MOVE 2.(PLATINUM) 7990.-
BUST-A-MOVE 3DX 9990.-
C-12 : FINAL RESISTANCE 8990.-
CASPER 6990.-
CHICKEN RUN 13990.-
COLIN MCRAE RALLY (VALUE SERIES) 5990.-
COLIN MCRAE RALLY 2 13990.-
COMMAND & CONQUER (PLATINUM) 7990.-
CONSTRUCTOR 11990.-
CRASH BANDICOOT (PLATINUM) 7990.-
CRASH BANDICOOT 2 (PLATINUM) 7990.-
CRASH BANDICOOT 3 (PLATINUM) 7990.-
CRASH BASH (PLATINUM) 7990.-
CRASH TEAM RACING (PLATINUM) 7990.-
CROC (VALUE SERIES) 4990.-
CRUSADER OF MIGHT & MAGIC 9990.-
CYBER TIGER 13990.-
DANCING STAGE DISNEY MIX 13990.-
DANGER GIRL 4990.-
DIE HARD 2 13990.-
DISCWORLD II. 13990.-
DISNEY'S PARTY TIME WITH WINNIE THE POOH 7990.-
DRIVER (BEST OF PSX) 5990.-
DRIVER 2 (PLATINUM) 7990.-
DRIVER II:LIMITED EDITION 13990.-
DUKES OF HAZZARD (EXCLUSIVE) 6990.-
DUNE (EA CLASSIC) 5990.-
EAGLE ONE (BEST OF) 7990.-
EMPEROR'S NEW GROOVE (PLATINUM) 7990.-



EXPLOSIVE RACING 7990.-
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 (PLATINUM) 7990.-
F1 WORLD GRAND PRIX '99 SEASON 4990.-
FANTASTIC JOURNEY 4990.-
FEAR EFFECT 2 9990.-
FIFA 2000 13990.-
FIFA 98 7990.-
FIFA '99 13990.-
FIFA FOOTBALL 2002 13990.-
FINAL FANTASY ANTHOLOGY HIVJ
FINAL FANTASY VI. 7990.-
FINAL FANTASY VIII.(PLATINUM) 7990.-
FIRESTORM-THUNDERHAWK 2 (VALUE) 5990.-
FORMULA 1 '97 (PLATINUM) 3990.-
FORMULA ONE 2001 13990.-
FORMULA ONE '99 13990.-
GAUNTLET LEGENDS 9990.-
G-POLICE 2 12990.-
GRAN TURISMO (PLATINUM) 5990.-
GTA 2 5990.-
GUARDIAN'S CRUSADE 13990.-
GUNGAGE 13990.-
HARD EDGE 13990.-
HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER' STONE 13990.-
HEART OF DARKNESS (BEST OF) 5990.-
HELLNIGHT 13990.-
HERCULES (PLATINUM) 7990.-
HIDDEN & DANGEROUS 5990.-
HOT WHEELS 13990.-
IN COLD BLOOD (PLATINUM) 7990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD (PLATINUM) 7990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2 13990.-
ISS DELUXE 7990.-
JEFF WAYNE'S: THE WAR OF THE WORLD 13990.-
JUNGLE BOOK+DANCE MAT CONTROLLER 19990.-
JUNGLE BOOK-GROOVE PARTY (PLATINUM) 7990.-

HÍVJ!

KOUDELKA 9990.-
KURUSHI FINAL 12990.-
LEGEND OF KARTIA 13990.-
LEGO ROCK RAIDERS 9990.-
LEGO-ISLAND 2 11990.-
LIBEROGRANDE INTERNATIONAL 12990.-
LOONEY TUNES RACING 7990.-
LOST WORLD (EA CLASSIC) 4990.-
MEDAL OF HONOR 2 (PLATINUM) 8990.-
MEDIEVIL 2 (PLATINUM) 7990.-
MEGAMAN LEGENDS 2 9990.-
METAL GEAR SOLID 9990.-
METAL GEAR SOLID-SPEC.MISSION 5990.-
MICRO MANIACS (BESTSELLERS) 5990.-
MIDNIGHT IN VEGAS 9990.-
MONKEY HERO 13990.-
MONSTERS, INC. 10990.-
MONSTERSEED 13990.-
MOORHUHN 2 (D) 13990.-
MORTAL TRILOGY (PLATINUM) 7990.-
MOTO RACER (PLATINUM) 7990.-
MOTO RACER WORLD TOUR (PLATINUM) 7990.-
MS PAC-MAN 12990.-
MUPPET MONSTER ADVENTURE 6990.-
MUSIC 2000 (BESTSELLERS) 5990.-
MUSIC 4990.-
NASCAR 2000 13990.-
NASCAR '98 9990.-
NBA LIVE 2001 13990.-
NBA LIVE 2002 14990.-
NBA LIVE '99 13990.-
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000 (PLATINUM) 7990.-
NO ONE CAN STOP MR DOMINO 9990.-
ODDWORLD 2:ABE'S EXODUS 7990.-
ODDWORLD-ABE'S ODDYSEE (PLATINUM) 7990.-
PARAPPA THE RAPPER 4990.-
PARASITE EVE 2 13990.-
PETER PAN RETURN TO NEVER LAND HIVJ
PINBALL POWER (VALUE SERIES) 4990.-
PIPE MANIA 3D 4990.-
PITFALL 3D 13990.-
PLAYER MANAGER 2000 13990.-
POPULOUS (VALUE SERIES) 6990.-
POY POY 2 13990.-
PRO PINBALL TIMESHOCK 7990.-
RACING SIMULATION MONACO GRAND PRIX 5990.-
RALLY CHAMPIONSHIP 13990.-
RAYSTORM 11990.-
RC DE GO! 5990.-
REBOOT 13990.-
RED ALERT (VALUE SERIES) 4990.-
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS 4990.-
RESIDENT EVIL:SURVIVOR 5990.-
RE-VOLT 13990.-
RIDGE RACER (VALUE SERIES) 4990.-
RIDGE RACER REVOLUTION (PLATINUM) 7990.-
RIDGE RACER TYPE 4 4990.-
ROAD RASH (PLATINUM) 7990.-
ROAD RASH JAILBREAK 13990.-
S.C.A.R.S. 13990.-
SAGA FRONTIER 2 13990.-
SHADOW MADNESS 8990.-
SHADOWMAN (VALUE SERIES) 4990.-
SHEEP,DOG'N'WOLF 9990.-
SIMPSONS-WRESTLING 10990.-
SOUL REAVER-LEGACY OF KAIN (VALUE) 5990.-
SPACE DEBRIS 13990.-
SPEC OPS-COVERT ASSAULT 5990.-
SPEED FREAKS 4990.-
SPIDER-MAN 9990.-
SPYRO 2 (PLATINUM) 7990.-
SPYRO THE DRAGON (PLATINUM) 7990.-
SPYRO-YEAR OF THE DRAGON (PLATINUM) 7990.-
STAR TREK INVASION 14990.-
SUBMARINE COMMANDER 4990.-
SUPER PANG COLLECTION 13990.-
SW-PHANTOM MENACE 5990.-
SYPHON FILTER 2 (PLATINUM) 7990.-
SYPHON FILTER 3 12990.-
TARZAN (PLATINUM) 7990.-
TEKKEN (VALUE SERIES) 4990.-
TEKKEN 3 (PLATINUM) 7990.-
TENNIS ARENA 13990.-
THE EMPEROR'S NEW GROOVE 12990.-
THE ITALIAN JOB 13990.-
THE LAND BEFORE TIME 6990.-
THE LAND BEFORE TIME: RACING ADVENTURE 9990.-
THE NOTE 12990.-
THE UNHOLY WAR 13990.-
THIS IS FOOTBALL+ MULTI TAP 19990.-
TIME CRISIS (PLATINUM) 7990.-

TOCA 1 (PLATINUM) 7990.-
TOCA 2 (BESTSELLERS) 5990.-
TOCA WORLD TOURING CAR 8990.-
TOMB RAIDER (UK) 4990.-
TOMB RAIDER II (VALUE SERIES) 4990.-
TOMBI 13990.-
TRAP RUNNER 13990.-
TRUE PINBALL (PLATINUM) 7990.-
UM JAMMER LAMMY 12990.-

V-BALL 11990.-
VICTORY BOXING 3 13990.-
VIP 9990.-
VIPER 9990.-
VIRTUAL KASPAROV 9990.-
WARHAWK 7990.-
WARPATH:JURASSIC PARK (EA CLASSIC) 4990.-
WCW MAYHEM 13990.-
WING OVER 2 5990.-
WIP3OUT 13990.-
WIPEOUT (PLATINUM) 6990.-
WORMS PINBALL 13990.-
WRECKING CREW 13990.-
WU-TANG TASTE THE PAIN 13990.-
X-MEN:MUTANT ACADEMY 2 11990.-
ZERO DIVIDE 2 13990.-

SONY PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK

007 AGENT UNDER FIRE 17990.-
18 WHEELER 16990.-
4X4 EVO 17990.-
7 BLADES 19990.-
ACE COMBAT 4: DISTANT THUNDER 16990.-
ALONE IN THE DARK 4 17990.-
ARMORED CORE 19990.-
ATV OFFROAD 16990.-
PIRATES HIVJ
PROJECT EDEN 19990.-
QUAKE III REVOLUTION 17990.-
RAYMAN REVOLUTION 16990.-
READY TO RUMBLE 2 BOXING 17990.-
RED FACTION 18990.-
RESIDENT EVIL-CODE:VERONICA X 17990.-
RESIDENT EVIL-SURVIVOR 2 17990.-
REZ 16990.-



BATMAN VENGEANCE 15990.-
BLOODY ROAR 3 17990.-
BOUNCER 17990.-
BURNOUT 17990.-
CAPCOM VS SNK 2 17990.-
CASPER:SPIRIT DIMENSIONS 16990.-
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX 17990.-
CRAZY TAXI (D) 17990.-
DARK CLOUD 16990.-
DEAD OR ALIVE 2 12990.-
DEVIL MAY CRY 17990.-
DRIVING EMOTION TYPE-S 19990.-
DROPSHIP:UNITED PEACE FORCE 16990.-
ECCO THE DOLPHIN 16990.-
EPHEMERAL FANTASIA 19990.-
EXTERMINATION 17990.-
F1 2001 (EA) 17990.-
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 19990.-
F1 RACING CHAMPIONSHIP (UBI) 19990.-
FIFA 2001 19990.-
FIFA 2002 17990.-
FORMULA ONE 2001 17990.-
GRAN TURISMO 3 A-SPEC 16990.-
GRAND THEFT AUTO 3 17990.-
GUN GRIFFON BLAZE 19990.-
HALF LIFE 16990.-
HEADHUNTER 17990.-
JAK AND DEXTER THE PRECURSOR LEGACY 17990.-
KENGO 19990.-
KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL 16990.-
LEGO RACERS 2 16990.-
MDK 2 ARMAGEDDON 17990.-
METAL GEAR SOLID 2 HIVJ
MONSTERS, INC. 14990.-
NBA LIVE 2002 17990.-
ONI 17990.-
ONIMUSHA WARLORDS 17990.-
OPERATION WINBACK 17990.-
PETER PAN RETURN TO NEVER LAND HIVJ

RUMBLE RACING 17990.-
RUNE: VIKING WARLORD 16990.-
SHADOW OF MEMORIES 19990.-
SHADOWMAN 2 HIVJ
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER 17990.-
SILENT HILL 2 (D) 17990.-
SILENT HILL 2 19990.-
SILENT SCOPE 19990.-



SILPHEAD:THE LOST PLANET 17990.-
SKYSURFER 12990.-
SMUGGLER'S RUN 2 16990.-
SMUGGLER'S RUN 17990.-
SOUL REAVER 2 18990.-
SPYHUNTER 16990.-
SSX TRICKY 17990.-
STAR WARS RACER REVENGE HIVJ
STATE OF EMERGENCY HIVJ
SUPERCAR STREET CHALLENGE 17990.-
SW STARFIGHTER 19990.-
TARZAN FREERIDE 17990.-
TEKKEN TAG 17990.-
THIS IS FOOTBALL 2002 16990.-
THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX 19990.-
TIME CRISIS 2+G-CON 2 LIGHTGUN 25990.-
TOKYO EXTREME RACER 17990.-
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 19990.-
TWISTED METAL:BLACK 16990.-
UEFA CHALLENGE 16990.-
UNREAL TOURNAMENT 19990.-
WILD WILD RACING 17990.-
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 16990.-
X SQUAD 19990.-
ZONE OF ENDERS 19990.-

GAMEBOY ADVANCE JÁTÉKOK

ADVANCE WARS 13990.-
ARMY MEN ADVANCE 16990.-
CASTLEVANIA 15990.-
CHU CHU ROCKET 16990.-
DREAM SCHEME 14990.-
F-ZERO 13990.-
HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE 16990.-
INTERNATIONAL KARATE 16990.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 16990.-
JACKIE CHAN ADVENTURES 15990.-
JURASSIC PARK III/DNA FACTOR 16990.-
JURASSIC PARK III/PARK BUILDER 16990.-
KRAZY RACERS 15990.-
KURUKURU KURURIN 13990.-
LEGO ISLAND 2 16990.-
LUCKY LUKE:WANTED! 14990.-
MARIO KART 13990.-
MAT HOFFMAN'S PRO BMX 15990.-
MEGAMAN:BATTLE NETWORK 12990.-
PLANET OF THE APES 15990.-
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER 15990.-
SPYRO:SEASON OF ICE 14990.-
STEVEN GERRARD'S TOTAL SOCCER 2002 15990.-
SUPER BUST-A-MOVE 15990.-
SUPER DODGE BALL ADVANCE 15990.-
SUPER MARIO ADVANCE 13990.-
TANG TANG 14990.-
TWEETY & THE MAGIC GEMS 14990.-
WARIOLAND 4 15990.-
WWF ROAD TO WRESTLEMANIA 16990.-
X-GAMES SKATEBOARDING 16990.-

HÍVJ!

KIEGÉSZÍTÔK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB 1999,-
Memory Card 2MB 3999,-
Memory Card 4MB 4999,-
RFU Adapter 2999,-
Sony Memory Card 1MB 4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad 4999,-
X-Plorer FX V3.0 HÍVJ!
Avenger Gun + pedál HÍVJ!
Sony Dual Shock Controller 9999,-
Double Shock Controller 4999,-
Classic Controller 1999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel) HÍVJ!
Panther II fénypisztoly 5999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock 9999,-

Kábelek:

-Joy Hosszabító 1999,-
-Link 1999,-
-Scart + G-Con 1999,-

NINTENDO 64

Memory Card - 256K 2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory 4999,-
Memory Extension Pack - 4MB 6999,-
RFU Adapter 7999,-
Universal Game Adapter 11999,-
X-Plorer kártya 13999,-
Joy hosszabító kábel 2999,-
Transfer Pack 7999,-

GAMEBOY

Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró) 7999,-
GB Color link kábel 2999,-
GB hálózati adapter + akku 4999,-

COLOR GAMEBOY JÁTÉKOK

COLOR GAME BOY

10 PIN BOWLING 9999.-
ALL STAR TENNIS 2000 9990.-
ALONE IN THE DARK 4 9990.-
ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M. 9990.-
AUSTIN POWERS: OH BEHAVE... 9990.-
AUSTIN POWERS: WELCOME TO MY.... 9990.-
BATMAN RETURN OF THE JOKER 11990.-
BLACK BASS LURE FISHING 9990.-
BUSTER SAVES THE DAY 9990.-
CATWOMAN 9990.-
CENTIPEDE 9990.-
DAIKATANA 9990.-
DEXTER'S LABORATORY: ROBOT RAMPAGE 12990.-
DONKEY KONG COUNTRY 11990.-
DROPZONE 9990.-
ELEVATOR ACTION 9990.-
EXTREME SPORTS 9990.-
FLIPPER & LOKAPA 11990.-
FROGGER 9990.-
GAME WATCH GALLERY 3 9990.-
HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE 14990.-
HERCULES /TITUS/ 9990.-
INDIANA JONES AND THE INFERNAL 11990.-
K.O. KINGS 2000 5990.-
KLAX 9990.-
KONAMI WINTERGAMES 9990.-
LAS VEGAS COOL HANDS 9990.-
LEGO ISLAND 2 9990.-
LEGO STUNT RALLY 9990.-
LEGO:ALPHA TEAM 9990.-
LITTLE MERMAID II-PINBALL FRENZY 11990.-
LOGICAL 9990.-
LOONEY TUNES 9990.-
LOONEY TUNES: RACING 9990.-
LOONEY TUNES: COLLECTOR MARTIAN REVENGE! 9990.-
LUFIA THE LEGENDS RETURNS 11990.-
MADDEN 2000 9990.-
MARIO GOLF 9990.-
MARIO TENNIS 11990.-
MICRO MACHINES 1&2 9990.-
MISSILE COMMAND 9990.-
ODDWORLD ADVENTURES 2 9990.-
PACMAN 9990.-
PERFECT DARK 11990.-
PITFALL BEYOND THE JUNGLE 9990.-
PLANET OF THE APES 11990.-
PLAYMOBIL:HYPE TIME QUEST 11990.-
POKEMON CRYSTAL 13990.-
POKEMON PINBALL 11990.-
POKEMON PUZZLE CHALLENGE 13990.-
POKEMON SILVER 11990.-
POKEMON TRADING CARD GAME 11990.-
POWERPUFF GIRLS: BATTLE HIM 12990.-
POWERPUFF GIRLS: PAINT THE TOWNSVILLE GRE 12990.-
POWERPUFF GIRLS: BAD MOJO JOJO 12990.-
READY TO RUMBLE BOXING 9990.-
ROBIN HOOD (EA) 10990.-
SHANGHAI POCKET 9990.-
SHREK 12990.-
SNOW WHITE 11990.-
SPIDERMAN 9990.-
SPY HUNTER+MOON PATROL 9990.-
SPY VS SPY 9990.-
SUPER BREAKOUT 9990.-
SUPER MARIO BROS DELUXE 9990.-
THE EMPEROR'S NEW GROOVE 12990.-
THE MUMMY RETURNS 11990.-
THE NATIONS 9990.-
THREE LIONS 9990.-
TINTIN:PRISONERS OF THE SUN 9990.-
TOM AND JERRY:MOUSE HUNT 9990.-
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 9990.-
TOP GUN/FIRESTORM 9990.-
TUROK 2 9990.-
TUROK 3 RAGE WARS 7990.-
VEGAS GAMES 9990.-
WARIOLAND 2 9990.-
WARIOLAND 3 9990.-
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC 9990.-
WENDY:EVERY WITCH WAY 11990.-
WOODY WOODPECKER RACING 11990.-
XENA:WARRIOR PRINCESS /TITUS/ 9990.-
X-MEN:MUTANT ACADEMY 9990.-
X-MEN:WOLVERINE'S RAGE 9990.-
ZELDA ORACLE OF AGES 12990.-
ZELDA ORACLE OF SEASONS 12990.-
TUROK 3:RAGE WARS 9990.-



HÍVJ!

SEGA DREAMCAST JÁTÉKOK
HÍVD A BOLTJAINKAT!

NINNTENDO 64 JÁTÉKOK

Hívj!

BANJO-TOOIE 22990.-
CARMAGEDDON 64 17990.-
GT 64 16990.-
HOT WHEELS 16990.-
HYDRO THUNDER 16990.-
MADDEN '99 16990.-
MARIO GOLF 19990.-
MICKEY'S SPEEDWAY USA 19990.-
MONSTER TRUCK MADNESS 64 17990.-
NHL '99 16990.-
PENNY RACERS 17990.-
PERFECT DARK 19990.-
POKEMON PUZZLE LEAGUE 22990.-
POKEMON SNAP 19990.-
RAKUGAKIDS 17990.-
RIDGE RACER 64 17990.-
TUROK 2 5990.-
VIRTUAL POOL 64 17990.-
WETRIX 15990.-
ZELDA 2: MAJORA'S MASK 19990.-

GAME BOY

GAMEBOY JÁTÉKOK



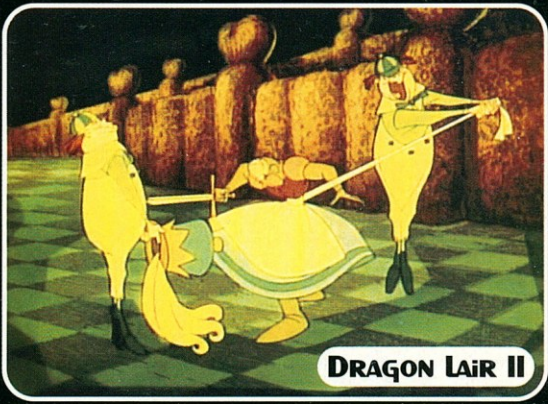
BIENE MAYA 9990.-
BUST-A-MOVE 2 6990.-
CHAMPIONSHIP POOL 7990.-
DRAGON'S LAIR 7990.-
GB-SUPER MARIO LAND 1 6990.-
GB-SUPER MARIO LAND 2 7990.-
GB-SUPER MARIO LAND 3-WARIO LAND 7990.-
GODZILLA 7990.-
HEAVYWEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING 7990.-
JACK NICKLAUS GOLF 7990.-
JELLY BOY 6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS 7990.-
MAUI MALLARD COLD SHADOW 7990.-
MEGA MAN 2 7990.-
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP 7990.-
NOTRE DAME 9990.-
PINOCCHIO 7990.-
POCAHONTAS 7990.-
POKEMON BLUE VERS. 11990.-
POKEMON YELLOW VERS. 11990.-
SMURFS 2-TRAVEL THE WORLD 7990.-
SUPER HUNCHBACK 6990.-
THE SMURFS NIGHTMARE 9990.-
TRACK & FIELD 7990.-
TUROK 7990.-
WATER WORLD 6990.-
WAVE RACE 7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT 7990.-



Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM





Dragon Lair II



Forever Kingdom



Virtua Fighter 4



International Karate

AKTuális 48

Mit mondjak, nem így terveztem… Akartam legalább 2 új GameCube játékot tesztelni ebben a számban, meg legalább hármat Reiker fantasztikus Xbox ismertetője mellé is, de közbejött egy londoni utazás a lapzárta előtt (soha rosszabb indokot!), így nem igazán tudtam intézkedni. Mondjuk kétségbe nem estünk, hiszen könnyen tele lettek az oldalak. Meg aztán lesz Konzol áprilisban is!

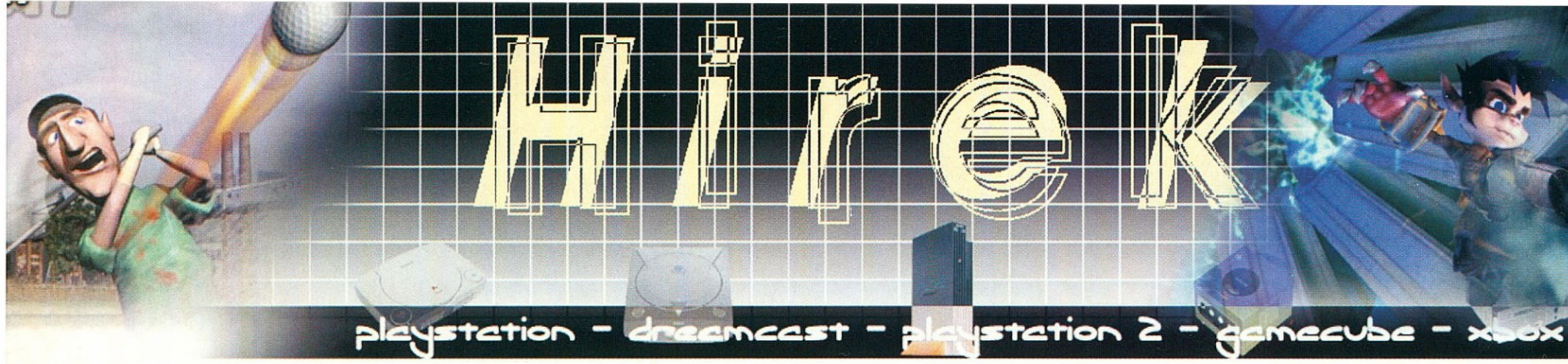
Csipi rájött, hogy az ő élete tulajdonképpen a végigjátszások körül forog, és szimplán magánszorgalomból nekiesett a Headhunternek meg a Luigi's Mansionnek. (Időre hozta, már kezdtem megijedni, hogy rendes ember lesz belőle, aztán persze beszólt a szokásos stílusában – megnyugodtam!) Reiker kínai fagolyós számolótáblán értékelte ki azt a nagy kazal levelet, amit a hátizsákjába rejtettem. Tibi kisírta magának a PS2-t, ráadásul nem is akármilyen stuffot tesztelt, a VF4-et. (Szavad ne halljam!) Veres mester ELAKADT a Forever Kingdomban, amin jót röhögtünk, mert ilyen a történelemben még nem volt. (Már ő sem a régi)! Dzson online írta a cikkeket, amiket online javítottam az utolsó órákban. (Munkakönyvedért gyere be.) aDaM egy bombázó vörössel jött be, azt hiszem, nem tudom tovább vállalni a barátságunkat. (Szerencsés…) Bojti pontos volt, mint a svájci óra, naponta 40 emailre válaszolt angyali nyugalommal. (Mind nő, naná!) Én mit is csináltam…? Ja, üveges szemekkel bámultam a hátsó kertben bagzó macskákat, amik édesdeden udvaroltak egymásnak. A szürke-fehér foltos kan az összes szukát körbeudvarolta, de talán még a kis fekete is megvolt neki, ami tudvalevőleg hím, és az én pártfogoltam. Hátsón fogom billenteni a foltost… GvM

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT (A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1136 Budapest, Gergely Győző u. 17.
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Recent Kft.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1389 Bp. Pf.: 132.
Website: www.576.hu

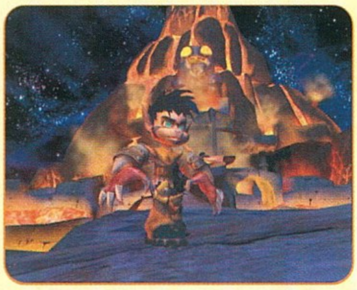
Címlap: Xbox



VEXX

PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE

A játék azonos nevű főhősének határozottan rossz napja volt: szülőbolygóját, Astara-t leigázta a "Sötét Yabu" (aki fajtáját tekintve egy "Shadowraith"). Yabu csatlósai feldúlták a békés Rockhaven törzs életét, Vexx nagyapját pedig sajnálatos módon megölték. Hősünknek sikerült



fellopakodnia az ellenség Szélszelőjére (Windship :), ahol megleli az utolsó pár létező Astani Csatalánckesztyűt – a tökéletes eszközt a bosszúhoz. Az Acclaim Studios Austin korábban Jinx címre hallgató akció-platform játéka a Turok Evolution motorját használja és a fejlesztésbe eddig beleölt két év gondoskodni látszik arról, hogy a Vexx méltó fáklyavivője legyen a Super Mario 64 teremtette hagyományoknak. A 18 – rejtélyes barlangot, ősi sivatagi templomot, víz alatti várost, halálos tűzhányókürtőt és a Viharóriás kastélyát is magába foglaló pályán folyamatosan kergeti majd egymást a nappal és az éjszaka: a sötétség leple alatt a környezet barátságtalanabb, ellenfeleink agresszívebbek lesznek. Rejtett multiplayer játékmódok, elem-alapú támadások (tűz, víz, levegő, föld) és számos fejtörő is beszállnak majd a mókába. A nyugati sajtó által máris "Jak & Daxter gyilkosnak" elnevezett szórakoztató szoftver októberben jelenik meg.

OUTLAW GOLF

XBOX

A hírszerkesztő számára szomorú, a játékosok számára az eladási statisztikákat elnézegetve örvendetes tény, hogy az erőszak keresett árucikk. Jól, sőt, remekül adja el magát a legváltozatosabb formákban – így cseppet sem meglepő, hogy a létező sportok egyik legfegyelmezettebbje is valószínűleg attraktívabb lesz egy csipetnyi brutalitással megszórva. A "Törvényenkívüli Golf" hősei bűnözők és holdkórosok (olyan nevekkel,



mint pl. "Gyilkos Molnár" vagy "Diggler Doki" – összesen 10 karakter közül választhatunk); helyszínei többnyire mellőzik a kecses suhintások párbajára oly' jellemző zöldövezetet - ehelyett bűzös mocsarakba, mérges kipárolgásaikról elhíresült szeméttelepekre invitálja az érdeklődőt. Segédeinket jól elverhetjük majd, a minijátékokban pedig játszhatunk az "üsd ki a parkoló autó szélvédőjét" móddal is. A Simon & Schuster áprilisban megjelenő játékának érdekes eleme az ún. "Higgadtság visszajelző rendszer" (Composure Response System) - minél rosszabbul játszunk, annál komplexebbé válik majd az irányítás.

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE, GAMEBOY ADVANCE

Ősszel kellene érkeznie a nemrég újraélesztett Mortal Kombat korábban egyszerűen "ötödik" sorozatszámmal megjelölt epizódjának. A Midway Games a szokásosnál is komolyabban veszi a misztifikációt – minden apró hírmorzsáért a sorozatra jellemző vérre menő csatát kellett vívnunk. Elbuktunk: azon kívül, hogy a "Halálos Szövetség" egy teljesen új motort kap majd, hogy lehet fegyverekkel és puszta kézzel is harcolni ill. hogy rengeteg titkos mozdulat, kombináció ill. fatality lesz beépítve, sajnos mi sem tudtunk meg többet, mint jelenleg bárki. A régi gárdából visszatér majd Scorpion, Subzero, Raiden, Jax, Sonya, Reptile, Shang Tsung és Quan Chi – ez utóbbi két úriember körül forgolódik majd a központi történetszál. A megszokott arcok mellett persze feltűnik majd a harcosok egy új generáci-



ója is. Aki nem tud várni, a www.mortalkombatdeadlyalliance.com címen figyelheti, hátha elárulnak valami konkrétabbat. "Új harcosaival, világával, tulajdonságaival és teljesen újszerű programozói megoldásaival a Mortal Kombat: Deadly Alliance soha nem látott magasságokba emeli majd következő generációs verekedős játékok zsánerét" - sugallták nekünk a Midway marketing osztályáról. Úgy legyen.

RIDING SPIRITS

PLAYSTATION 2

A tokiói Spike (Fire Pro Wrestling sorozat) tavasszal érkező motorkerékpáros játékát nyugati kollégáink máris a motorversenyek Gran Turismo-jának titulálták. Az Időpróba, Játéktermi és Pályafutás játékmódokkal kiszerelt szimuláció lelke az akkurátus fizikai modell és az irányítás, ami a motorbika ÉS a motoros különálló kontrolljából tevődik össze. Négy irányba mozdíthatjuk majd el súlypontunkat a stabilitás megőrzése és a teljesítmény növelése érdekében. A kipróbálható kétkerekűek száma 150 és 200 között mozog, természetesen mind a legnevesebb gyártók naprakész kínálatából: Honda, Yamaha, Kawasaki, Suzuki, Yoshimura, Moriwaki... márkás abroncsok: Michelin, Bridgestone, Dunlop... közel 70 féle motoros szerkó és 60 féle sisak. Magányos és páros játék, a Gran Turismo gyűjtögető életmódját tökéletesen utánzó Karrier mód valamint 8 ország (Japán, USA, Olaszország, Nagy Bri-

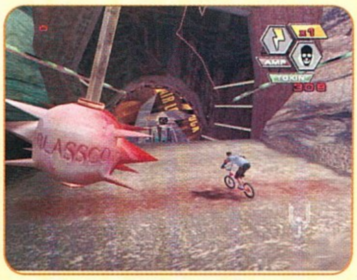


tannia, stb.) aszfaltarénája várja a Rallydömpingtől elszakadni vágyó Nagyérdeműt. Az amerikai és az európai kiadásról a Bam! Entertainment fog gondoskodni.

TOXIC GRIND

XBOX, GAMECUBE

2097-ben a BMX bringásoknak halálbüntetés jár a sport űzéséért – az időutazó Jason Hayes számára az egyetlen legitim mód, hogy hódolhasson szenvedélyének, a "Toxic Grind" című őrült televíziós show – ám természetesen nem önszántából jelentkezik. A műsorvezető, Dixon Von Blass halálos mérget fecskendeztetett minden protagonista vérkeringésébe. A túlélés egyetlen módja a részvétel (a méreg ellen kizárólag a vad adrenalin-termelés nyújt menedéket, aminek szintjét a Dave Mirra játékokhoz hasonlóan kivitelezhető trükkök segítségével tudjuk majd növelni) – a nézettség ellenben az elhalálozások arányával nő, szóval nem lesz egyszerű dolgunk – a Toxic Grind világa több, mint életveszélyes. A Blue



Shift fejlesztette küldetés-orientált kerekezés története képregényszerű narrációval bontakozik majd ki, elvándorolva a múlt, a jelen és a jövő 14 hajmeresztően kialakított arénájába (New York városa, a Bourbon Street New Orleans-ban, a római Kolosszeum) és kapunk majd egy fej-fej mellett rohanó, két játékosra beállított versenymódot is. Forgalmazó a THQ, megjelenés 2002 második felében.

SEABLADE

XBOX

A 2350-es, a túlélők által csak a "Tűz Kataklizmájának Gyűrűjeként" emlegetett hatalmas Csendes-óceáni földrengés meghúzta a káosz ravaszát – 200 hidrogénbomba erejével rázta meg a tenger fenekét, nyomában vulkánkitörések, lökéshullámok és egy tucat hatalmas szökőár szabadult el. A világtengerek szintje megemelkedett, örökre eltörölve a régi világ gazdasági központjait. Az egyenlítő húzta meg az új határt: az Északi Félteke négy hatalméhes vezére állandó harcban áll egymással – éhezés, háborúk és nyomor pecsételik meg az ott élők sorsát. A Déli Félteke polgárai gazdagságban és békében éltek – egészen a mai napig. Az állandó északi menekülthullámmal ugyanis ijesztő hírek érkeznek: az Északiak támadásra készülnek Dél ellen. Nincs más út: be kell vetni az Argosy nevű szuperhordozót – a félig vadászgép, félig villámgyors tengeralattjáró SeaBlade-ek anyahajóját. A küldetés: ártatlan civilek megmentése, katonai akciók az Észak fenyegetése ellen és tudományos kutatómunka a Bering-szorosban. A csapat: egyidejűleg akár négy fő. A megbízó: Vision-Scape, Inc.; Poway, Kalifornia (korábban átvezető filmeket és grafikát szolgáltattak be a Might & Magic VI, Everquest és Twisted Metal 3 játékokhoz) ill. a Simon & Schuster Interactive. Az akció kezdete: Ősszel. Csapat pihenj, oszolj.



STREET HOOPS

PLAYSTATION 2, XBOX

Ha valamelyik csoszogósabb ismerősünk elindult volna megvásárolni az EA NBA Street c. utcai kosarazását, még van egy kis időnk: rohanjunk és dörgöljük az orra alá ezt a rövid bemutatót. A



Black Ops / Activision kihívása ugyanis tudja mindazt, amit riválisa, meg egy picit többet is. A jegyzék: Háromféle játékmód (World Tournament, King of the Court és Full / Half Court Pickup) – az első kettő amolyan "csinálj karriert mód", a harmadik instant akció akár nyolc játékos számára (Xbox-on csak négy, de ugye ott nem kell multitap). Világhírű betonszőnyegek: az "eleji" Venice Beach (Los Angeles), az "Ó" Mosswood Playground-ja (Oakland), a philadelphiai Lombard Court, a chicagoi Jackson Park, az "ej-tauni" Run n'Shoot (Atlanta), a Menetelő Szentek Shakespeare Parkja (New Orleans) vagy a Nagy Alma legendás Ketrece ("The Cage" – New York, West 4th Street). Amerikában világhírű (sic!) utcai játékosok: AO, The Main Event, Headache, Half-Man Half-Amazing, Hot Sauce, Booger Smith, The Future, Speedy Williams (a magyar ember számára ilyen nevekkel akár pankrátorok is lehetnének). Ami viszont jól mutat a sajtóközleményben: karakterszerkesztő-mód tetoválási lehetőséggel (végre mindenki rekonstruálhatja Gandalfot ;) és a borbélynál alakítható frizurával – sőt, a fogadásokon nyert pénzünket akár az ékszerésznél is elverhetjük a létező legvastagabb arany bokaláncra. Groovy enough, man?! Már a nyáron.

MEN IN BLACK II: ALIEN ESCAPE

PLAYSTATION 2

Július harmadikán tálalják majd az amerikai mozik az 1997-es Amblin / Sony Pictures-féle MIB "akcióvígjáték" folytatását – természetesen PlayStation 2 DVD-ROM kísérettel, hűen a ferengi Vagyongyűjtés Szabályaihoz. Az Infogrames próbálkozása, ha pontosan nem is, de követi majd a Lowell Cunningham képregényéből készült, Barry Sonnenfeld rendezte film cselekményét: egy szigo-



rúan őrzött űrbörtön csapódott az óceánba, közvetlenül New York mellett – a szerteszét menekülő intergalaktikus bűnözők pedig túlságosan gyorsan szívódtak fel a Földön. Itt az ideje, hogy J. (Will Smith) és K. (Tommy Lee Jones) ügynökök akcióba lépjenek. A termék mint "gyors ütemű, harmadik személy szemszögéből játszható akciójáték" kerül a polcokra: gyakorlatilag egy "puffants le mindent, ami mozog" jellegű, a "Millennium Soldier: Expendable"-t mímelő anyagról van szó. Öt epizódon (21 szinten) át kell majd semlegesíteni a ga-



laktikus gonoszt – a két főszereplő alapvetően különbözik tulajdonságaiban, de ez nem befolyásolja különösebben a játékmenetet. Az ausztrál Melbourne House fejlesztői nem spóroltak az arzenál összeválogatásánál: a filmből ismert J2-es kézifegyvertől a Pulsar Blaster-en át egészen az arquillai kézi golyószóróig mindent fellelhetünk. Természetesen azt a bizonyos "villanó bigyót" is (Neuralyser), ami az emléknyomok törlésére szolgál. A robbanások és a fényeffektusok már pillanatnyilag is nagyon látványosak. Ahogy a Vagyongyűjtés 12. szabálya is kimondja: "Minden, amit érdemes eladni érdemes arra is, hogy kétszer add el."

ANIMAL LEADER

GAMECUBE

Egy rózsaszín kocka stilizált szemmel / szájjal és a meghajtást szolgáló, szárnyszerűen csapkodható lappal. Ilyen alakban láthatunk neki a Saru Brunei / Marigul játékának. A cél egyszerű: el kell páholnunk és fel kell falnunk más, puritán geometriai alakzatokból álló állatokat. Ha sikerül a táplálkozási lánc csúcsára hágnunk, mi leszünk a "100 állat királya". Történik mindez egy olyan világban, ami cseppet sem komplexebb, mint



maga a főhős. Ha a kockanap által beragyogott téglatest-hegyek és a kockavölgyek közt kedvünk támad átgázolni a téglalappatakon, a felvert hullámok is szögletesen érik majd az egyenes partot. Egyeseknek spártai stílus, nekünk kubizmus ;) Az elejtett állatok tulajdonságai és textúrája szépen hozzáadódnak a miénkhez: hasonló módon a Rez-hez, a fő hangsúly itt is az evolúción van. Példa: a "tigris"-t elejtve egy részünk csíkos lesz és lábaink nőnek. Ezután egy óriáskaticával birkózunk meg, akit felzabálva végül egy szárnyaslábas, csíkos-pöttyös fenevaddá válunk. Hasonló szerep jut a "tenyésztanyának", ami a szintek végén lenyomott bosszok után nyílik meg. Itt pároztathatjuk az állatokat (sajnos az aktus után elpusztulnak, de az utód örökli a szülők minden tulajdonságát). Bár az Animal Leader (Doubutsu Bancho) eredetileg Nintendo 64 játéknak készült, az esély, hogy hozzánk is eljut valaha nem lett nagyobb a Kockára ugrás révén sem – pedig japáni jelentések szerint a játék rendkívül addiktív (ott már piacon). Miyamoto ugyan nem zárta ki a lokalizáció lehetőségét, de amit hozzáfűzött, az nem túl kecsegtető: "A játékosoktól függ. Ha lesz érdeklődés, lesz fordítás is." – tekintve, hogy nem is oly' rég sokan a vizualitása miatt a Reznek ESÉLYT sem voltak hajlandóak adni... eh, mindegy. A hírszerkesztő játszani fog az Animal Leader-rel. Sőt - ha kell, Japánig evez érte.

SUPERMAN: MAN OF STEEL

XBOX

Tanultunk a hibából – nem keverjük ide Nietzschet és Übermensch elméletét, hogy rájöjjünk minden szuperhősök legszuperebbjének titkára. Az 1938-ban született képregénysorozat félénk újságírónak álcázott Superman-je később az amerikai popkultúra egyik bálványa lett; a mai kor gyermeke azonban valószínűleg már a John Byrne által 1986-ban a Man of Steel füzetekkel korszerűvé gyúrt, megújult Superman-t ismeri (az ötvenes években még úgy definiálták őt, mint aki "gyorsabb, mint a puskagolyó és erősebb, mint egy lokomotív" – ez persze ma már édeskevés, így a jelen Superman-je pl. puszta kézzel és legyengülve (!) aprít fel egy tucatot a világmindenség "leghalálosabb" fajából Dan Jürgens és Kevin Nowlan "Superman VS Aliens" füzetében ;). Az ősszel megjelenő videojáték-feldolgozás (esetünkben nem összekeverendő a szintén az



Infogrames-től készülődő PS2-es Superman: Shadow of Apokolips c. játékkal – az "cel-shaded" grafikával készül és a Warner Kids csatorna rajzfilmsorozata alapján) a jó öreg Lex Luthor és Brainiac 13 urak mesterkedésének fókuszába helyezik a Krypton bolygó utolsó fiát – a két, minden hájjal megkent gonosztevő ugyanis el kívánja pusztítani a Földet egy robothadsereg segedelmével. A DC Comics és a Circus Freak Studios közös erőfeszítéseinek köszönhetően az akció időnként kilép majd Metropolis-ból és elrepít a képregény sorozat kedvelői számára már otthonos Fantomzónába; de lesz alkalmunk verekedni az űr vákuumában is, fényévekre apró kék planétánktól. Reméljük kedvenc túlsúlyos konzolunkon sikeresebben szerepel majd, mind legutóbb (N64).

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

XBOX, PC

A jövő. Az ember kilépett a galaxisba – egy galaxisba, amin hét másik fajjal kell osztoznia. Bosszantó, hogy a folyamatos terjeszkedésben a planéták ásványi és egyéb javait békésen fosztogató emberiségnek szembe kellett néznie a hozzá legközelebb eső Jaldari és Velleakan fajok hasonló törekvéseivel. Ádáz kolonizációs ver-

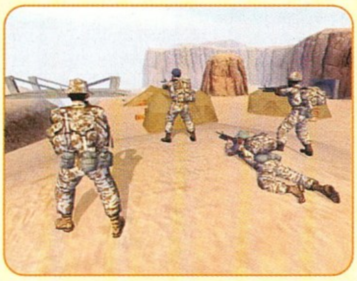


senyfutás vette kezdetét – a Föld külön erre a célra egy speciális alakulatot hozott létre; Mace Griffin ennek volt tagja, amíg az – belső ember árulásának köszönhetően – meg nem szűnt létezni. A StarLancer Dreamcast konverzióját végző Warthog félig FPS, félig epikus űrkaland-játéka mögötti inspiráció nem titkoltan a Bell / Braben páros alkotta klasszikus Elite. Mikor éppen nem valamelyik űrkikötőben pihenünk / keverjük a bajt, akkor a kedvünkre fejleszthető űrhajónk lézereivel próbálhatjuk megvédeni a szállított csempészárut a hasonlóan pajkos kalózoktól. Meglepően értelmes ellenfelek, számtalan megvásárolható hajó és extra, fordulatokkal teli történet... izmos, Tusk névre keresztelt motor, ami lehetővé teszi, hogy a játékmódok közti átmenet zökkenőmentes legyen. Kiadó: Crave Entertainment; megjelenés: ősszel.

CONFLICT: DESERT STORM

PLAYSTATION 2, XBOX, PC

Az Öbölháború poklába invitál minden képernyő előtt harcedzett veteránt a brit Bath városában a Pumpkin Studios "túlélőiből" (2000-ben szüntette meg a részleget az Eidos egy költségvetés-rendező ujjgyakorlat során) összeállt Pivotal szimulációja. Az iraki konfliktust előidéző 1990-es kuvaiti megszállással induló játékban egy négyfős különleges alakulat irányítását vehetjük kézbe; természetesen harcolhatunk formációban vagy választhatjuk a magányos rambózást – csa-



pattársaink irányítását ilyenkor a gép veszi át. Maga a kezelés egyébként erősen emlékeztet a Core Design Project EDEN c. játékában megtapasztaltra. Harci taktikánkat minden esetben illik majd a környezethez, a napszakhoz ill. az ellenállás erősségéhez igazítanunk – a maximális élethűség visszaadásában Cameron Spence háborús veterán és SAS katona segít a fejlesztőknek, mint technikai tanácsadó. A katonák az RPG játékokhoz hasonlóan fejlődnek majd, a program cselekményeink alapján tapasztalati pontokat osztogat. Megjelenés mindhárom platformon még az idén; az Xbox és PC változatok multiplayer játékkal lettek kibővítve.

A GBA PAKLI

A verekedős- és boxjátékok állandó vendégei rovatunknak; ebben a hónapban sem lesz másképp. Az Acclaim Entertainment **Punch King** c.



ökölvívása a korábban bemutatott Sadistic Boxing-hoz hasonlóan nagy, színes ellenfeleket sorakoztat fel boxkesztyűnk látószögébe. A Full Fat fejlesztette játékban a 18 riválist karrier játékmódban is sorbaszapulhatjuk, a sokoldalúságról a játékos-szerkesztő igyekszik gondoskodni. A link kábeles multival kiszerelt bunyó tavasszal érkezik. Szintén szorítóban szökdécselést szállít a Konami **K-1 Pocket Grand Prix** c. kickbox játéka. Március 14.-től kalapálhatjuk el 14 "super-deformed" ellenfelünket (rekapituláció: SD = nagy fejek, apró testek) 6 különböző játékmódban. A Namco már otthonosan mozog a GBA színpadon: Ők a **SoulCalibur 2** és a **Tekken Advance 2** (megjelenés: május) bejelentésével szándékoznak kiütni belőlünk a tavaszi pilledtséget. Szívesen közöltünk volna képeket, de a címek közzétételén kívül pillanatnyilag semmit nem tudni róluk. Hogy az utóbbi gondolata a mérsékelt japáni fogadtatásnak vagy a lelkes nyugati kritikáknak köszönheti megszületését, egyelőre rejtély – mi az előbbiben reménykedünk; egy amolyan "valójában ezt akartuk csinálni előző alkalommal" kiadásban. A második Calibur természetesen linkelhető lesz a GameCube változattal. Hasonlóan a testi sértésekhez, a mozislágerek és a sikeres konzolos játékok GBA átiratai is egymást tapossák: a THQ készíti a **Star Wars: Episode II – Attack of the Clones** játékot. Nekivághatunk a veszélyeknek mint Anakin Skywalker, Mace Windu vagy Obi-Wan Kenobi; odacsaphatunk a második fejezet Jango Fett-jének vagy a gonosz Dooku grófnak. Megjelenés az amerikai filmpremierrel párhuzamosan. A TDK Mediactive a Shrek-et nyúzza – félre az útból, Mario Kart klón érkezik **Shrek Swamp Kart Speedway** címmel. 16 pálya, 8 versenyző, 4 rejtett karakter, link kábel támogatás, március 20.-i megjelenés. A Universal Studios-tól Ubi Soft-os barátaink vásárolták meg a Múmiából készült rajzfilmsorozat jogait – a Warner Kids csatornán futó **The Mummy: Animated Series** ősszel érkezik; a Digital Eclipse pedig Kermit-et (Breki) és barátait hozza el márciusban, flipperasztal alakban: a **Muppet Pinball Mayhem** négy, értelemszerűen Muppet témájú asztalt tömörít egyetlen cartridge-re. Forgalmazó: NewKidCo. A Metro3D a SNES / MegaDrive kincsesládában kotorászott és amit megleltek, az az **Aero the Acrobat** volt – az egykoron népszerű bőregér bőrébe bújva lehetőségünk nyílik majd újraélni a platformkalandokat. Az Atomic Planet direkt konverziója júniusban válik elérhetővé. Hasonló tervrajzot (SNES, MegaDrive, Saturn, PC változatok) követ a Majesco keltetőgépében az **Earthworm Jim 2**, amin a moszkvai Super Empire csapata végzi a végső simításokat. Dave "Shiny" Perry ugrabugráló kukacának az eredeti hat pályán kell majd keresztülverekednie magát – tavasszal. A Sennari Interactive augusztusban befutó **Driver 2** átirata az eredeti PlayStation változatot szállítja majd le, köszönhetően a fejlesztő döntésének a raycasting technológia mellett (hasonló motor hajtja a Doom-ot, az Ecks



vs. Sever-t vagy a Dark Arena-t is GBA-n) – négy városban kell majd fogócskáznunk a rendőrökkel, Tanner verdáján szemmel láthatóak lesznek a sérülések. Az Infogrames kiadásra kiszemelt hordozható játékában természetesen a digitalizált hangok mellett akár négy játékos által játszható multiplayer is lesz. Ugyanilyen cipőben jár a Midway-féle **Spy Hunter**, ami a régi GBC kémvadásszal ellentétben nem az eredeti játéktermi játékot, hanem a tavaly bemutatott PS2 felújítást próbálja utánozni – júniusban. A Namco populáris PS RPG-je, a **Tales of Eternia** is kap majd egy szép egyenes átiratot, kíváncsian várjuk az első képeket és a további részleteket. Ebben a másodpercben csupán az idei megjelenés az ideláncolható információ. A **Downforce** a Titus kohóiban pirul, a májusban megjelenő PS2 supercart autóverseny (7 játékmód, 14 gépjármű, 21 pálya, 8 lokáció – Las Vegas, Hong Kong, Sydney,...) szükségszerűen átesik egy GBA konverzión is. **Sabrewulf**! Az N64-es "Banjo-Tooie"-ban Sabreman delfinlovaglásról álmodott – nos azóta a vízi emlősből Játékkocka, a következő generációs Sabrewulf-ból pedig hordozható kaland lett. Sabreman nagy kincsvadász, a kincsek pedig a sunyi Wulf birtokában vannak. A





cél egyszerű: elcsenni a kincset, majd nyomás vissza a bázisként szolgáló sátorba. Menekülés közben nem árt majd elbabrálni az interaktív környezettel egy kicsit – a csapdák és útakadályok sikerrel állíthatják meg a nyomunkban lihegő Wulf-ot, akinek aktuális pozícióját egy ügyes "kép a képben" effektus segítségével figyelhetjük. A Rare zseniális, eredetileg Spectrum-os játéka még az idén igyekszik majd megjelenni. A májusi Pókember mozi örömére bejelentett **Spider-Man: The Movie** is hordozhatóvá zsugorodott, az Activision platformjátékát a Digital Eclipse fejleszti – egyelőre nem sok különbséget sikerült kiszúrnunk ez és a korábban megjelent Spider-Man: Mysterio's Menace között. A "hohó, adjuk el még egyszer!" receptet szigorúan követi a Universal és a Konami is – előbbi a **Spyro: Season of Flame** c. játékkal (fejlesztő ismét a Digital Eclipse, megjelenés a 3. negyedévben), ami a két új játszható szereplőn és az átpofozott grafikán kívül egy az egyben Season of Ice; utóbbi rögtön két játékkal. Az érdekesebb a dallamos című **Castlevania: White Night Concerto**. 1740-ben járunk (időrendileg Simon Belmont után de még Richter Belmont előtt), hősünk Jeust Belmont, aki a Belmont és Belnades családok sarja (a Belnades családot Sypha Belnades kisasszony képviselte a Castlevania III idején) és akinek sorsa természetesen a bajuszösszeakasztás Drakula gróffal. Jeust cimborái, Maxim Quicin és Liddy Erlanger (szintén játszható szereplők lesznek) ugyanis eltűntek – minden jel arra mutat, a vérszívó nemes tépőfogai csattogtak az események hátterében. Ayami Kojima, a Symphony of the Night mögötti művész tervezi a karaktereket, a producer pedig maga Koji Igarashi lesz, aki azt is megsúgta: ez még mindig nem helyettesíti azt a bizonyos PS2 játékot, amit megígértek. A Japánba június 6.-án érkező anyagot természetesen nem sok különbözteti majd meg a Circle of the Moon-tól, de sebaj – a kontrasztot mindenesetre emeltek. A kevésbé érdekes a **Frogger: The Great Quest** – ezt a Vicarious Visions csiszolgatja (a Tony Hawk 2 GBA és az előbb említett első Spider-Man fejlesztői). A tavasszal betoppanó játék a PS2 eredetit fosztja meg a harmadik dimenziótól. A cilinderből februárban kiugrott még két tenisz játék bejelentése is – a **Davis Cup** (Ubi Soft) májusban, a **World Tour Tennis** (Sennari Interactive) augusztusban jelenik meg; mindkettő négy játékos támogatással. Végül még két Sennari játék: az **Aegis: The Awakening** egy jobbról balra görgő akció-platform lesz, hasonló a Castlevania / MegaMan sorozatokhoz. Lash és Zhen (mindkét hőst megtestesíthetjük majd mi, vagy a link kábel másik végén lógó felebarátunk) Aldara ostrom alatt álló városában indulnak a Jadin'zhal nép megmentésére, kórházba küldve útközben néhány száz elementáris mágiával felszerelt ellenfelet. A másik játék egyelőre névtelen (**RC** néven ismert, de ez ugye csak a "radio controlled" rövidítése): az $59.95 árú csomagból a szoftveren kívül egy játékautó és egy, a link kábel portjába csatolható rádióadó hull majd ki. Az autót ezután a GBA-val parancsolhatjuk a szoba egyik sarkából a másikba – vagy írhatunk egy rövid utasítássort is (max. 40 lépést tudunk tárolni), amit az apró járgány becsülettel el is végez – majd az ősszel. Utolsónak maradt a Capcom márciusi Shantae c. akció-zenés-táncos játéka, ami a világtörténelem első "bi-kompatibilis" GBA játéka: a kazetta ugyanis jól fogja magát érezni egy GBC-ben is, de a GBA-ba tolva egy teljesen más élményben lehet részünk – plusz színezés és grafika, új játékmódok, titkos karakterek.

MAZSOLÁZÓ

Sajnálatos emberi mulasztás történt az előző hónapban: az elkövető – ki lenne más – az a munkatársunk, aki februárban az utolsó nap kezdett "gályázni". A Minoru Arakawa visszavonulásáról beszámoló hír mellé került fotón természetesen nem Yamauchi úr, hanem az elköszönő Arakawa úr mosolyog.

A SEGA szereti a Sony-t. Egyetlen évvel ezelőtt ez még hihetetlennek tűnő kijelentés lett volna, ma azonban valóság. A játékgyár idei fejlesztéseinek 50%-a célozta meg a PlayStation 2-t, a másik fele megoszlik az Xbox, a GC és a GBA között. Itt talál majd otthonra számos Mega Drive és Saturn klasszikus "újraélesztése" is – hogy milyen formában (direkt konverziók? kompilációk? felújítások? folytatások?) arról az idei E3 látogatói tudnak majd elsőként. Egy NiGHTS folytatás rendel.

Sajnos a hivatalos Konami MGS2 "cserefigurák" kizárólag Japánban kerülnek forgalomba. Természetesen jelöletlen dobozokban lesznek árusítva, azaz a vásárló gyakorlatilag zsákbamacskát vesz. Miután már elképesztő mennyiségű figurát halmoztunk fel otthon, még sincs meg a teljes sorozat – színre lép majd a cserebere a haverokkal (vagy a teljes árukészlet felvásárlása – ez Gandalf jól bevált módszere ;). Az itt bemutatott sorozat 15 darabból áll – a képen látható 7 figura fém változata és egy rejtett, ritka (valószínűleg Ninja) teszik teljessé a kollekciót. Aki nem bír ellenállni a kísértésnek, a HobbyLink Japan online boltocskájában (www.hlj.com) kezdheti a betakarítást: a figurák darabja 500 yen. Ha már itt tartunk: "virtuálisan" már négy és fél millió Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty talált



gazdára a világon, hiszen az európai előrendelések száma elérte a másfél milliót. Ha minden igaz, a lap standokra kerülésének pillanatában már olvasóink is fellelhetik a magyar boltokban, a március 8.-ra kitűzött megjelenés ugyanis biztosnak látszik. A Konami ezzel elcsente a Square tizedik "Utolsó" Fantasy-jének koronáját (ami, mint tudjuk eredetileg "Végső", azaz Ultimate szeretett volna lenni – csak nem volt kéznél szótár), mint a legeladottabb PS2 játék. Csak a rend kedvéért: "Kemény Kígyó" előző kalandjából 6.6 millió kelt el.

Komolyan veszi a Sony a sokat emlegetett online offenzíváját: a februárban tartott "PlayStation Meeting 2002" keretein belül Ken Kutaragi elnök és Akira Sato alelnök olyan dolgokról számoltak be, melyek minden kétséget eloszlattak. Az áprilistól életre kelő PlayStationBB (BB = Broadband) Japán négy legnagyobb Internet-szolgáltatójával koprodukcióban indul: a Fujitsu Nifty, a NEC Biglobe és az NTT-BB csoport két hálózatának (OCN és Plala) becserkészésével gyakorlatilag az ország 70-90%-nak broadband infrastruktúrája készen áll majd a PlayStation 2 játékra. Tekintve, hogy a HDD / Ethernet adapter csomag szerény havi 1,000 yen-es áron ($7) már bérelhető lesz, a siker látszólag nehezen elkerülhető (függetlenül Kutaragi azon megjegyzésétől, miszerint "a televíziók képernyője nem alkalmas a HTML oldalak precíz megjelenítésére"). A bejelentett "beazonosítható" játékok listája: **Squaresoft:** Final Fantasy XI; **Arika:** The Dungeon of Doruaga; **Capcom:** Auto Modellista, BioHazard Network (Resident Evil Network); **Genki:** Tokyo Highway Battle Online (Tokyo Xtreme Racer Online); **Koei:** Nobunaga's Ambition Online; **SEGA:** Guru Guru Onsen PS2, Hundred Swords; **Success:** Shogi Dojo 24, Soreyuke! Karaoke Heaven; **SCE:** Kuma Uta (Bear Song), Gran Turismo Online, Minna no Golf Online (Everybody's Golf Online / Hot Shots Golf Online), Arc the Lad Online, Mojibu Ribbon (korábban Vib Ribbon 2; ugye mindenki emlékszik a Parappa papa, Masaya Matsuura drótnyuszijára?); **Hudson:** Bomberman Online; **From Software:** Armored Core Sigma; **Namco:** Clockwork Online, Project Venus (a – sajnálatos módon – kizárólag Japánban megjelent Seven: Morumusu's [Lacemorse's] Cavalry Corps c. RPG egyenes folytatása). Természetesen sok más, jelenleg embrionális stádiumban lévő anyag körül is megindultak a találgatások: a SEGA egy autóversennyel (SEGA GT Online? SEGA Rally Online? A korábban Dreamcast-ra bejelentett Daytona USA 3? Nem tudjuk :), a Namco egy repülős-lövöldözős játékkal (netán egy Ace Combat Online?), a Tecmo pedig egy – a Vörös Bolygón játszódó – akció-kalandjátékkal száll majd be az online üzletbe (érdekes ez azért, mert Tomonobu Itagaki, a Team Ninja [DoA sorozat] Xbox evangélistája korábban nyilvánosan is "múlt generációs" konzolnak nevezte a PS2-t). A legnagyobb port természetesen a Capcom Resident Evil bejelentése kavarta fel... hiszen a cég pontosan két nappal korábban cáfolta azokat a híreket, melyek a sorozat GameCube exkluzivitását kérdőjelezték meg. Bennünket igazán nem leptek meg: a Capcom néhány nappal a GC japáni kiadása előtt jelentette be a kizárólagosságot; majd kb. egy héttel a fiaskó után Bill Gardner (Capcom USA) már ezt nyilatkozta: "Ha a Nintendo nem mutat fel magas eladásokat, újra kell gondolnunk a Resident Evil ügyet."

A Nikkei Electronics magazin a piszkos anyagi oldalt piszkálta: hasonlóan a japáni i-Mode mobiltelefonok díjszabásához az árak a szolgáltatótól (ISP) függenek majd. Ez havi 500-1,500 yen körül várható; a csatlakozáshoz szükséges felszerelést bérelhetjük, megvásárolhatjuk, vagy havi részletekben törleszthetjük bármelyik szolgáltatónál. A legérdekesebb dolgokat azonban egészen mostanáig sikerült lepel alatt tartani. Először is: a Sony a DigitalTaco TiVo technológiáját felhasználva a PS2 merevlemezét digitális videofelvevőként is felhasználhatóvá kívánja tenni. Másodszor: a Sony a PlayStation 2-t az asztali DVD lejátszóiba is integrálni szeretné. Hmm. Egyesült Államok? Amerika továbbra is hallgat. A PlayStation Underground ugyan megkezdte a hálózat tesztelését (www.psubetatest.com), de a kiadók továbbra is csak az online játékaik áthelyezésével vannak elfoglalva. Ilyen sors jutott a TimeSplitters második részének is, ami abban a pillanatban, hogy online játékmódokkal bővült, máris átkerült az "minden pillanatban megjelenhet" kategóriából a "Karácsony 2002" csoportba. Hogy mi van Európával? Azt csak a Szent Biblia szerzője tudja. Magyarországról pedig még őt is felesleges faggatni. Ez van.

Február vége a listák időszaka volt a Sony-nál – közkinccsé tették a közeljövőben PlayStation 2 platformra készülő játékok terjedelmes lajstromát is. Szemezgettünk, a teljesség igénye nélkül. **Namco:** Ninja Assault (fénypisztolyos SEGA koprodukció), Axis, MotoGP3, SoulCalibur 2 (augusztusban), Ridge Racer 6 (novemberben), Tales of Destiny II (a "valódi" Tales of Destiny II, nem az átnevezett első rész), Seven II, Time Crisis III; **SEGA:** Virtua Tennis 2 (mi az amerikai, Tennis 2K2 nevű DC változatot teszteltük); **SCE:** Ape Escape 2, Fantavision for Couples (az egyik legsikerültebb euro "launch" cím remixe), Arc the Lad: Spirits of the Dead Dusk (aka Seirei no Tasogare – RPG, a negyedik fejezet), XI Explosion (Devil Dice: Explosion); **Capcom:** Clock Tower 3; **EA:** Harry Potter & the Secret Room / Chambers of Secret, The Lord of the Rings, James Bond 007 in... Phoenix Rising; Enix: Star Ocean 3: Till the End of Time; **Konami:** World Soccer Winning Eleven 6 (a "We Will Rock You" ill. "We are the Champions" Queen nótákkal a korongon), Genso Suikoden III. Kivétel nélkül az idén jelennek meg. A DMA irodáiból is kiszivárgott egy apró infómorzsa: lázas munka folyik a negyedik Grand Theft Auto-n, de a 2003-ban esedékes folytatásig illegalitásba lehet majd vonulni a GTA3 készülő "kiegészítő" lemezével: Grand Theft Auto Miami. Kubai maffia, drogcsempészet, napsütötte homokos partok – karácsony tájékán.

Idén is megrendezi a SEGA a GameJam-et, kettes sorozatszámmal. Aki március 30. és 31. között esetleg a Tokyo International Forum környékén jár, ne felejtsen el benézni – a belépés ingyenes ;). A hagyományokhoz hűen az exhibíción leplezik majd le a készülő SEGA játékokat – a tavalyi, Dreamcast orientált kiállítás után értelemszerűen idén a PS2, GC, GBA és Xbox játékoké lesz a főszerep. A Dorímokasztósokat egy Sakura Taisen 4 buli próbálja majd vigasztalni.

A hazai Décések pedig egy új DreamSNES revízióval vigasztalódhatnak (v0.9.6). Marcus Comstedt, Peter Bortas és Per Hedbor népszerű Super Nintendo emulátor konverziója jelentős sebességnövekedéssel, fénypisztoly (SuperScope) támogatással és a Valentin-napi kiadás legtöbb hibájának kijavításával büszkélkedhet. Már a SuperFX chipes játékok (pl. az esszenciális Yoshi's Island) is futtathatóak lettek. Letöltés: http://mc.pp.se/dc/dreamsnes; vagy azonnal legyártható CD image-ekért lásd a www.consolevision.com archívumát.

A PC Format (természetesen nem a magyar kiadás) tavaly szeptemberi számában láttak napvilágot azok a spekulációk, miszerint a Microsoft a közeljövőben egy "bővített" Xbox kiadását tervezi, HomeStation névvel. A HomeStation körüli internetes zsongás januárban újra felerősödött: a pletyka szerint nagyobb merevlemez, kábelmentes konnekció és digitális kép- ill. hangrögzítés is szóba került. A _pletyka_ szerint - mivel a Microsoft a Reuters hírügynökségen keresztül cáfolta, hogy létezne "HomeStation" vagy bármilyen hasonló project.

Platinum játékok Európában. Az első PlayStation-ön hatalmas sikert arutott (több, mint 50 millió Platinum játék talált gazdára a Szürkén) hivatalos, Sony-féle "olcsó" kategória most átgyűrűzött a fekete monolitra is: március elsejétől már kilenc játékot vihetünk haza – megközelítőleg – féláron. A teljes lista: Crazy Taxi, Dead or Alive 2, F1 2001, Gran Turismo 3 A-Spec, Oni, Red Faction, Star Wars – Starfighter, Tekken Tag Tournament és TimeSplitters.

Ideiglenesen "kitiltották" a berhelők körében igencsak népszerű Lik-Sang-ot (Hong Kong) az Államokból – egészen pontosan az amerikai vámhatóságok meghatározatlan időre blokkolnak minden szállítmányt, ami az említett cégtől érkezik, tájékoztatott a WIRED magazin. "A vámhatóságok nem tudják pontosan, melyik termék importja illegális és melyiké legális – amíg nem kapnak egy pontos listát, nem engednek az országba semmit." – mondta McMackin úr, a UPS (futárszolgálat) szóvivője. A Lik-Sang kínálta portéka számos esetben sérti az érvényes szerzői jogi törvényeket (lásd modchip-téma előző számunkban).

PORTPARÁDÉ - ASZALVA

Mi?	Honnan?	Hová?	Mikor?
Driven	PS2	GC	Március
Rally Championship	PS2, Xbox	GC	2003
SEGA Soccer Slam	GC	PS2	Ősz
Smuggler's Run 2	PS2	GC	3. negyedév
Star Wars - Knights of the Old Republic	PC	Xbox	Karácsony
The Thing	PS2, PC	Xbox	3. negyedév
Top Gun: Combat Zones	PS2	GC	Nyár
UFC: Throwdown	PS2	GC	2. Negyedév



Az NPD csoport közzétette 2001 legsikeresebb (= legtöbb példányban eladott) játékainak listáját (amerikai piac) - ha már ennyi lista szerepel ebben a hónapban, elfér békében ez is. Íme:

Helyezés / Cím	Platform	Kiadó	Kiadás	Ár
1. Grand Theft Auto III	PS2	Rockstar	Okt.'01	$50.33
2. Madden NFL 2002	PS2	EA	Aug.'01	$49.62
3. Pokémon Crystal	GBC	Nintendo	Júl.'01	$29.24
4. Metal Gear Solid 2	PS2	Konami	Nov.'01	$48.57
5. Super Mario Advance	GBA	Nintendo	Jún.'01	$29.85
6. Gran Turismo 3 A-Spec	PS2	Sony	Júl.'01	$49.70
7. Tony Hawks Pro Skater 3	PS2	Activision	Okt.'01	$47.82
8. Tony Hawks Pro Skater 2	PS	Activision	Szept.'00	$28.83
9. Pokémon Silver	GBC	Nintendo	Okt.'00	$29.17
10. Driver 2	PS	Infogrames	Nov.'00	$29.52

Forrás: NPDFunworld TRSTS Video Games

A szerzői jogok megsértése címén kapott a SEGA és reklámügynöksége (Leagas Delaney) is meghívót a bíróságra az oregoni Nike-tól. A panasz szerint a SEGA NBA 2K2 televíziós hirdetése egy az egyben ("képkockáról képkockára") a Nike Michael Jordan-nel készült "Frozen Moment" c. reklámjának (1996 és 1997 között volt sugározva) koppintása – jelentette a Reuters. A Nike a reklám azonnali levételét követeli az amerikai TV-csatornákról ill. kártérítést – minden eladott játék után. Ez utóbbi szerintünk erős puffanással fog végződni egy bizonyos ló másik oldalán.

A jól megszokott játékmotívumokkal kipingált japáni telefonkártya-láz mellé most a Square / DigiCube / UC Card trió speciális Final Fantasy XI PlayOnline hitelkártyákat is felsorakoztatott, Mastercard és Visa ízesítéssel. A kártyák természetesen egy marék kellemes tulajdonsággal kényeztetik el a fanatikus Final Fantasy rajongót: a folyamatos vásárlókat pontokkal jutalmazzák, amiért akár 6,000 yen értékben kaphatnak ajándékokat – egy Final Fantasy XI pólóért "csupán" 100,000 yen-t kell költenünk :). Remek alkalom pl. a Fossil (http://www.fossil.com/LandingPages/FinalFantasy.asp?Tier1=) korlátozott példányszámban gyártott (1000-1000 darab) "A harc szelleme" karórái: a Deep Eyes óra (hivatkozási szám: LI2042) ára $125, a Phantom óráé (LI2043) $130. A háttérben a tárolásra alkalmas díszdobozok láthatóak. Egy utolsó FF hír: a több mint egy éve bejelentett Final Fantasy VII, VIII és IX PS2 felújítások project-jét sajnos a Squaresoft meghatározatlan időre lefagyasztotta :(.





Lakberendező szoftver érkezik a Victor Interactive jóvoltából: a Let's Make My Home for PlayStation 2 április 25.-én jelenik meg. A gyors belsőépítészeti kozmetika után már hajigálhatjuk is be a látványos 3D térbe a bútorokat egy egyszerű kezelői felület segítségével – több, mint 2,000 különféle bútor és kiegészítő áll majd rendelkezésre; a legtöbb persze márkás és sajnos kizárólagos japáni cucc: a Mitsu Home bútorai, Seiko faliórák, a teljes Matsushita (Panasonic) / RCA (Thomson) Hi-Fi katalógus, Kokuyo bútorok, Toto fürdőszoba-felszerelés.

Veszélyes vizekre sodródott a Sony jogászainak ladikja: a Messiah múlt havi keresztre feszítése után most Ausztráliában próbálkoztak – pert indítottak Edward Stevens ellen, akinek itt a ChannelTechnology-hoz hasonló vállalkozása volt. Az Ausztrál Fogyasztóvédelmi és Versenyhivatal (ACCC) kőkeményen reagált: bíróságon támadják a Sony-t, sőt – a DVD régiókódolásról szóló nemzetközi szerződést is. A per áprilisban kap jogorvoslatot – a témával azonban már számos nemzetközi anti-tröszt hivatal és az Európai Unió szakemberei is foglalkoznak. Allan Fels (ACCC): "Ha létezik megállapodás a mozistúdiók között a világ régiókra osztásáról, akkor az a megállapodás törvényt sért." Ámen.

A Hollywood Reporter továbbra is ontja a játékokból készülő filmek bejelentéseit – a legutóbbi négy közül kettő érdekes, kettő pedig pusztán a jól bevált kapitalizációs céllal született :). A Namco teljesen számítógépes grafikával készülő Xevious mozija igazán nem meglepetés: a cég ilyen rövidfilmekkel viszi haza évről évre az Ars Electronica / SigGraph jellegű megmérettetések díjait. Amitől különleges lesz: ezt a hírek szerint végre nem csak egy maréknyi látogató tekintheti majd meg – nyáron állítólag bemutatják a japáni mozik is. A történet pontosan követi a hőskor lövöldözését – 10,000 évvel ezelőtt az emberiség egy magasan fejlett civilizációt alkotott, ami nyomtalanul pusztította el önmagát. A túlélők az űrben kerestek menedéket… gyorscsévélés előre… 2150. Az emberiség benépesíti a Naprendszert, a Jupiter környékén azonban felfedeznek valami kellemetlenül ellenséges, ősi erőt… második kuncsaftunk a múlt hónapban már bemutatott Don Bluth és barátai. A phoenixi főhadiszálláson lázasan folynak a munkálatok egy egész estés Dragon's Lair rajzfilmen, ami jó: ez mindig inkább rajzfilm volt, mint játék. A $30 milliós költségvetéssel készülő animáció forgatókönyvét most fejezte be Robert McFarlane – vígan mesélte, hogy a film a játékok előzménye lesz – az ifjú Dirk korai kalandjait követhetjük majd figyelemmel. John Hoffman és John Lakey eredeti története kerekebb képet fest Mordroc-ról a gonosz varázslóról és a szexi Daphne hercegnőről is. 2003-ban ballaghatunk a bemutatóra, akkor ünnepli ugyanis a jelenség születésének 20. évfordulóját. Bluth állítólag hasonló terveket szövöget a Space Ace körül – "Már a Titan A.E. után szívesen megcsináltuk volna". Egészen 2005-ig várnunk kell majd a Namco / Gaga Communications / Crystal Sky Productions (a Paramount régi ügyfele) Tekken mozifilmjére. Korábban már készült egy anime a verekedős sorozat alapján, de úgy tűnik ez nem elég. Rendező, szereplők, forgatókönyv egyelőre mind-mind ismeretlen; egyedül az bizonyos, hogy a jogok $60 millió ellenében keltek el. Végül a State of Emergency közben is bedarálhatunk majd néhány kiló pattogatott kukoricát, hisz azt is felkapta a New Line Cinema ill. a Zide / Perry Entertainment (Amerikai Pite). Damian Shannon és Mark Swift adaptálják vászonra – ezt 2004-ben plakátolják majd ki.

Európa is megkapja a maga kis Gran Turismo Concept-jét, Gran Turismo Next címmel.
A különbség csupán annyi, hogy ebben európai prototípusok kapnak majd helyet. Ennyit tudtunk meg, egyetlen szóval sem többet. Megjelenés: második negyedév (az áprilistól június végéig tart ;), 2002.

A tokiói AOU Expo 2002 kiállításon debütált a Triforce – a Namco, a SEGA és a Nintendo közösen fejlesztett, GameCube-központú játéktermi alaplapja. Míg a Nintendo emberei szerint a lap közelebb hozza majd a játéktermi- és konzoljátékokat, a Namco és a SEGA emberei szerint a játékok GC konverziója minden, csak nem egyszerű – ez egy tisztán arcade architektúra. Reméljük, a Nintendo optimizmusa nem légből kapott (a technikai dokumentációt még nem volt alkalmunk szemrevételezni) – a GameCube felcseperedésében komoly szerepet kaphat egy ilyen lehetőség – ahogyan történt ez annak idején a Naomi / Dreamcast románc esetében. Az alaplap a hírek szerint képes adatot fogadni hagyományos ROM készletből, a GC mini-DVD formátumáról és a SEGA GD-ROM lemezeiről is.



A vibrációs funkciókkal ellátott kontrollereken figyelmeztetést kellene feltüntetni, hiszen azok rendszeres és hosszan tartó használata rongálja a kéz idegeit – figyelmeztettek a brit orvosok a Reuters hírügynökségen keresztül. A publikáló Dr. Gavin Cleary és kollégái a londoni Great Ormond utcai Gyermekkórházban 1985 óta vizsgálják a videojáték-perifériákhoz kapcsolódó betegségeket – a figyelmeztetést egy 15 éves fiú esete ihlette, akinek szimptómája: karja és keze a kontroller vibrációjának üteméhez hasonló természetellenes rezgéseket produkál.

A Ballantine Books a Del Rey könyvkiadóval közösen "irodalmat" kíván publikálni az Xbox-hoz. A megállapodás értelmében a Del Rey kizárólagos jogokat szerzett, hogy könyveket adjon ki a Microsoft Game Studios fejlesztette játékok alapján; papír, audio- vagy akár elektronikus formában. Ősszel máris érkezik három regény: az első az "Unseen" sötét világába kalauzol, a második a "Crimson Skies" légikalózai közé repít, a harmadik pedig a "Halo" harcaiba enged bepillantást. Az együttműködés tavaly novemberben indult – akkor jelent meg Eric Nylund "HALO: Fall of Reach" c. kötete, ami mint "hivatalos előzmény" osztatlan sikert aratott a játékosok körében.

Meghatározatlan időre kivonul a játékipar csatamezejéről a Heartbeat, az Enix híres Dragon Quest (Warrior) sorozatáért felelős fejlesztői csapat. A nevükhöz egészen pontosan a III., a IV., a VI. és a nemrég bemutatott VII. epizód kötődik. A kérdés tehát már nem csupán annyi, mikor; de az is – kitől jön a nyolcadik szerepjáték?

A GamePro magazin sorsolja ki olvasói között a híres Utolsó Dreamcast-ot. A tavaly bejelentett "Utolsó" nem készül majd tömör aranyból (ahogy azt az internetes fórumok látogatói gyorsan elhitték egymásnak), egyszerűen alá lesz írva az összes nagy (amerikai) DC fejlesztő által és 55 amerikai SEGA játék jár mellé.

Február 20.-án került sor a Square Sounds / Tokiói Filharmonikusok "20020220 Music from Final Fantasy" koncertjére. Több, mint ötszázan voltak kíváncsiak a hangversenyre, a bejáratnál a sor nem sokkal a kezdés előtt még kb. másfél kilóméter hosszan kígyózott. A megközelítőleg 90 perces előadás a Final Fantasy VIII Liberi Fatali-jával vette kezdetét és a klasszikus Final Fantasy témával zárult, amit részben a díszvendégként jelenlévő Nobuo Uematsu vezényelt. Karmester: Taizou Takemoto. Narráció: Masakazu Morita és Mayuko Aoki (Tidus és Yuna japáni szinkronhangjai). Ének: Emiko Shiratori (Melodies of Life) és Rikki (Suteki da ne). Zongora: Aki Kuroda. Gitár: Kiyotsugu Amano. Színpadra alkalmazta: Shirou Hamaguchi. A hagyományokhoz hűen természetesen hamarosan megjelenik majd egy "Live Concert CD" is, a DigiCube hálózaton keresztül.



Valaki magasan a felhők felett meghallgathatta a múlt havi Mazsolázó nyafogását: a Mega Enterprise képviselőit az AOU kiállításon faggató újságírók megtudhatták, hogy az ott bemutatott Metal Slug 4-ből nem készül házi változat. Ellenben az SNK Neo-Geo bejelentette a Metal Slug ötödik (!) részét azzal a rövid kommentárral, hogy ez nem kerül játéktermekbe: egyenesen és kifejezetten konzolra készítik.

"Kend a hajadra a GBA-dat!" – lehetne a reklámszlogen. A Takara GameBoy Advance alakú flakonokban értékesített samponja a ragyogó, egészséges haj záloga… $9 per darab áron. Köszönjük neked, Mario!



A Mainichi Shimbun értesülései szerint az SCE tovább csökkenti a PlayStation 2 árát Japánban. A jelenleg 29,800 yenes áron kapható konzol hamarosan a Nintendo GameCube-bal azonos áron, 25,000 yenért lesz megszerezhető (egy Xbox-ért most 34,800 yen-t kell legombolnunk). Az SCE képviselője mosolyogva csak annyi kommentárt fűzött a dologhoz: "A gyerekek számára is elérhetővé válik majd". Hasonló radikális árcsökkenés várható az Egyesült Államokban – kémmadaraink azt csiripelték, a bejelentés az E3 kiállításon arat majd tapsvihart. Európa szokás szerint hátul kullog; de remélhetőleg még az idén megkapjuk mi is, ami jár nekünk.

reiker@eigo.co.jp

GYŰJTEMÉNYBE VELE!

Mindenki tudja rólam, hogy imádom a klasszikus japán RPG játékokat. Ezért aztán mikor egy japán szerepjáték kerül a kezembe, nem állhatom meg, hogy ne tudjak meg róla mindent. Ebben a hónapban is ez történt, hisz az Arc the Lad egy nagyon érdekes és izgalmas játék. Akik kicsit járatosabbak mondjuk a neten, azok



biztos hallották már erről a játékról, viszont, azok kedvéért akik nem ismerik végeztem tehát egy kis kutató munkát az Arc the Ladról, hogy mindenki képbe kerüljön az anyagot illetően.

ARC THE LAD JÁTÉKOK

1995-öt írtunk, a Sony PlayStation már fél éve megjelent Japánban. Igen ám, de addig egyetlen valamire való RPG játék sem érkezett rá, ami hosszú távon végzetes lehetett volna a konzolra nézve. Japánban még a SNES miatt (mely akkor még virágkorát élte) óriási kultusza volt és van is az RPG-nek, így a Sony nem habozott sokáig és még '95 közepén megjelentette a gépre a legelső 2D-s RPG játékot az Arc the Lad-ot. Sokan most azt kérdezhetik, hogy ha ennyire régen jelent meg az anyag, akkor hogyhogy most foglalkozunk vele, hisz idősebb, mint az ebben a számban a Retro rovatban szereplő Yoshi's Island? Ennek több, prózai oka is van. Mindjárt az első, hogy Japánban az Arc the Lad egy sorozat kezdetét is jelentette egyben. Mivel a japánok rákaptak erre a stratégiai elemekkel átitatott játékra, kb. másfél évvel az eredeti után megjelent a második rész. Mind történetben, mind hangulatban remek folytatás volt. A siker egyértelműbé vált, így egy kiegészítő epizód is napvilágot látott a második részhez, Arc the Lad Monster Game with Casino Game címmel. Ez a profi harcosok számára jelentett kihívást, hisz lényegében feltupbózott szörnyek ellen kellett küzdenünk. A következő állomás az Arc the Lad életében '99 októbere volt, mert ekkor jelent meg a harmadik rész. Ez tovább folytatta az első és a második epizódban megismert sztorit, ám részben szakított a klasszikus 2D-s megjelenítéssel, hisz a terepek már poligonosak voltak, ám szerencsére a karakterek megmaradtak 2 dimenzióban. Ez a rész már csak két CD-re fért fel és hosszúságában is überelte a többit. Az elsőt kb. 40-50 óra alatt lehetett megcsinálni, a második már jóval hosszabb volt, hisz 60 óra körüli volt a játékidő, míg a harmadik megoldása már 60-80 óra között van! Ötletes, hogy a történet mindig folytatása volt az előző részeknek, például a folytatásokban mindig be lehetett tölteni az előző részből a mentett állásunkat! Így egyfolytában találkozhattunk régi szereplőkkel és egyre jobban megismerhettük az Arc the Lad világát. Bizonyára ha RPG rajongó vagy felkeltette az érdeklődésedet eme sorozat, és gondolom már fel is merült benned a kérdés, hogy hogyan lehet, hogy nem hallottál még róla és nem szerezted meg. A válasz szokásosan egyszerű: sajnos nem jelent meg angol verzióban! Eddig! Ugyanis pár hónappal ezelőtt a Sony bejelentette, hogy megkezdték az angolra fordítás hadműveletét! De melyik részét, kérdezhetitek. Nos ebben a kérdésben a Sony maximalistának mutatkozik, hisz "ha lúd, legyen kövér" elvet követik. Ez azt jelenti, hogy Arc the Lad Collection néven az összes eddigi részt megjelentetik angol változatban, ez egy 6 CD-s (!!) válogatást jelent. Nézzük csak, hogy is jön össze ez a hat diszk. Először is ott lesz az Arc the Lad I egy CD-n, aztán az Arc the Lad II hozzá a fentebb említett Monster Game with Casino Game kiegészítővel, ez két CD-t emészt fel. Az Arc the Lad III már két CD-s alapból, ez így eddig öt diszk. A hatodik egy "így készült" lemez lesz, amin kiegészítő infókat láthatunk a sorozat készítéséről. Ha mondjuk valaki arra vállalkozik, hogy mind a három részt végigjátssza, akkor készüljön egy 150 órás teljes kikapcsolódásra, s akkor még nem is játszott a kiegészítő lemezekkel! Jól hangzik, nem? Ez a kollekció, ha minden igaz valamikor idén tavasszal (talán márciusban) jelenik meg, persze az egy más kérdés, hogy mind a hat lemez eljut e hozzánk. Szóval ez az az apropó, ami miatt most foglalkozunk a sorozat legelső részével. Még mielőtt belevágnék felhívnám a figyelmeteket, hogy a teszt a legelső japán változat alapján készült, így lehet, hogy lesz némi eltérés az angolhoz képest. De sebaj, mert terveink között szerepel, hogy a teljes trilógiáról írni fogunk az elkövetkező hónapokban (remélem időközben majd megjön az angol verzió is), így van valamilyen változás (akár tartalombeli, akár grafikai), akkor azt mindenképpen meg fogom említeni a későbbi tesztekben.

Hogy a távolabbi jövőről is tegyek némi említést, készül már a negyedik rész is, természetesen PS2-re. Még nem lehet tudni, hogy folytatása lesz-e az eredeti történetnek, vagy egy új sztorit dolgoz fel, és az is kérdéses, hogy készül-e angol változat. Ez gondolom a most megjelenő Collection amerikai fogadtatásától is függ.

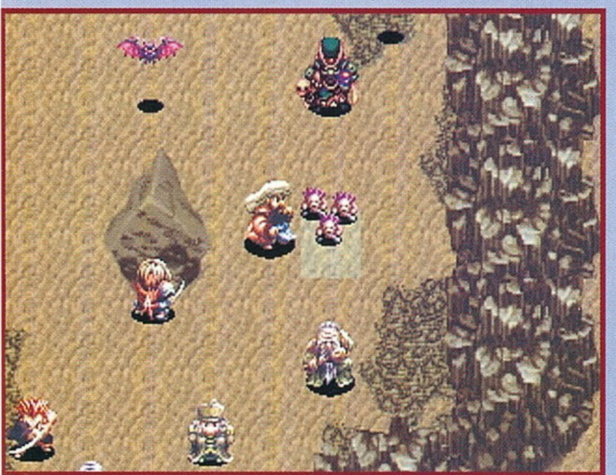


ARC TÖRTÉNETE

Most egy kicsit nehezebb dolgom van hisz a japán verzió miatt kicsit körülményesebb volt kihámoznom a történet lényegét, ezért a szokásosnál felületesebb lesz az ismertetés. Az Arc the Lad első részének főszereplője egy Arc nevű fiúcska. Bár valamennyi résznek ő a címszereplője, az igazi főszerepet az első részben tölti be, ám a többiben is jó párszor feltűnik. A történet egy havas hegységben kezdődik, ahol egy lány Kukuru épp a misztikus Toville hegységet őrzi. Némi sugallatra úgy dönt, segít eloltani a hegységben lévő titokzatos tüzet. Mikor kialszik a tűz, egy 3000 éve bezárt démon szabadul el - Kukuru csak a hangját hallja. Az események mögött titokban a gonosz Andel, a király jobb keze áll, ám erről senki nem tud semmit. Hamarosan vált a kép és Arc is feltűnik. Az apja tíz éve meghalt és a fiú elérkezetnek látja az időt, hogy megtudja mi lett vele. Arc magára ölti apja páncélját és elindul a nagy kalandra. Az első útja mindjárt a hegységbe vezet, ahol az imént elszabadult a démon. Arc találkozik Kururuval, majd – némi vita után – nekilát a hegyi túrának. Hamarosan azonban







összetalálkozik a démonnal, aki csúnyán elbánik vele. Még szerencse, hogy egy különleges fény visszahozza az életbe Arcot. A fény mellé egy hang is társul és arra szólítja fel a fiút, hogy immár a végzetévé és küldetésévé vált, hogy szörnyek és démonok ellen küzdjön. Innen indul az igazi kaland, hisz apánk halálát és egyben a szörnyek és a démon eredetét is fel kell kutatnunk és persze az utóbbit el is kell pusztítanunk. Aranyos manga történetet ismerhetünk meg, már most kíváncsi vagyok az angol változatra.

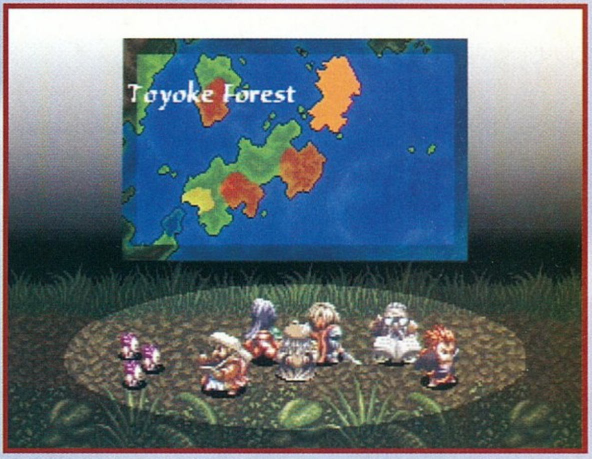
TÖRTÉNETVEZETÉS

Az Arc the Lad történetvezetése kissé szokatlan, ám kétségtelen, hogy egyedi és számomra szimpatikus is. Általában minden fontosabb esemény után egy térképre kerülünk, itt lehet szelektálni, hogy hova akarunk menni. Ha kiválasztasz egy helyszínt rögtön automatikusan beindulnak az események, általában két dolog következhet. Jöhet harc vagy történet is. Amikor eggyel végeztünk visszakerülünk a térképre, ahol újra választhatunk helyszínt. Nem lehet azonban bármelyik helyet választani, csak azokat, amelyeket a játék felkínál. Így viszonylag lineáris lett a játék, bár sokszor előfordul, hogy több hely is megjelenik a térképen egyszerre, és nem árt, ha többször visszalátogatunk a már bejárt helyekre, hátha történik valami érdekes. Néha egyébként egy-egy átvezető filmmel is megörvendeztet a játék. Üdítő volt egyébként ez a fajta játékmenet. Ami nagy erény, hogy elég kényelmes megoldás, megkímél minket a felesleges járkálástól és harcoktól. Hisz ha belépünk egy helyre Arc és a többiek maguktól odabattyognak a helyekre. Itt a térképen lehet menteni is, sőt ha belépünk egy olyan helyszínre, ahol valamilyen komolyabb csatára számíthatunk, akkor is felajánlja a játék a mentést.

HARCOLJUNK!

Az Arc the Lad harci rendszere érdekes egyveleget mutat. Egyrészt megtalálhatóak benne a hagyományos vonások is, de főleg a stratégiai elemek dominálnak. Minden csata előtt lehet felszereléseket felpakolni embereinknek, összesen négy féle cuccot tudunk felhelyezni karakterenként. Ha minden beállítással végeztünk, akkor jöhet a harc! A küzdelmekkor nem vált a kép, hanem ugyanolyan grafikájú helyszíneken látunk neki a küzdelemnek, mint amin mászkálunk. Az ellenfelek (legtöbb esetben szörnyek) is így jelennek meg. Ahhoz, hogy győzzünk mindenkit meg kell ölnünk. Körönként folyik az akció, a következő rendszerben. Mikor Arc-kal vagy valamelyik emberünkkel lépünk akkor megjelenek körülötte fehér színű négyzetek, ezek jelölik, hogy hova mehetünk. Fontos momentum, hogy nyugodtan mozoghatunk mindaddig, amíg ki nem adunk egy parancsot, gondolok itt például a támadásra. Ahhoz, hogy támadjunk, oda kell menni az ellenfélhez és a Körrel odacsapni neki. Az ellenfeleink is hasonlóan léphetnek, tehát ő rájuk is vonatkoznak a szabályok. Persze nem csak Arc-ot lehet majd irányítani, hanem sok más szereplőt is, összesen heten vehetünk részt az összecsapásokban, ami azért elég jól hangzik. Nehezítik a helyzetünket a terep és annak akadályai. Hisz nem mindegy hova lépünk, hogy állunk be vagy, hogy mi lesz a következő lépésünk. A terep illetve a társaink és a többi ellenfél elhelyezkedése miatt jó lesz ügyelni erre. Vigyázni kell, nehogy legyen olyan emberünk, aki beragadjon egy kevésbé fontos pozícióba, hisz addig semmi érdemlegeset nem csinálhatunk. Harcok előtt és után felszerelhetjük magunkat mindenféle cuccal, ezzel természetesen erősíthetjük magunkat. Természetesen nem csak támadásra van lehetőség harcokban, hanem tudunk gyógyítani és egyéb tárgyakat használni, csak nyomjuk meg a Háromszöget és válogathatunk a használható tárgyak közül. Vannak varázslatok és speciális támadások is, ezeket a Négyzet lenyomásával hozhatod elő. Ha egy lépést követően nem tudunk semmit csinálni, az X-szel passzolhatjuk tovább a kezdeményezést. Természetesen minden támadás és fontosabb cselekvés után tapasztalati pont jár, ami elérve egy bizonyos számot szintlépés követ, így erősödhetünk az egész játékban. Nekem bejött ez a harci rendszer, ugyanis sokfajta stratégiázásra ad lehetőséget, és ez kombinálva a jó történettel egy élvezetes játékmenetet alkot. Tényleg nagyon tetszett nekem a harc, ez a játék legjobb része.









ÖSSZEGZÉS

Az Arc the Lad első része egy kellemes játék, csak az a kár, hogy az angol kiadás az előzetes hírek szerint csúszik. Japánul meg nem annyira élvezetes a cucc, mert nem sokat értünk a történetből. Egyébként a sztori tényleg érdekes, meg kevés az olyan RPG melynek következő részei folytatásai az előzőknek. Számomra mindig izgalmas látni, hogy hogyan folytatnak egy-egy sztorit. Ebben eddig a Suikoden volt az istencsászár, hisz olyan tökéletesen felépített története és világa van mind a két eddig megjelent résznek, mellyel más játékban én még nem találkoztam. Már alig várom a harmadik részt, hogy még jobban megismerhessem a Suikoden világát! Kíváncsi leszek, az Arc the Lad sorozatot hogyan építették fel és van-e annyira élvezetes a sztori, mint Suikoden sorozatban. Visszatérve a játékra, akik a klasszikus grafikájú RPG-ket kedvelik (mondjuk a Chrono Triggert vagy a FFVI-ot), annak nem okozhat csalódást a program. A kinézte kicsit megkopott, de mit várunk egy '95-ös játéktól? Aki ezt a 2D-s stílust kedveli, az nem fog csalódni a programban, mások viszont felejtsék el. A harc dicséretét már az előbbiekben előttem, erről sokat már nem is tudok mondani. Talán csak annyit még, hogy néha rettentő sok kihívás van a csatákban, mert nem könnyű a program, főleg ha nem a megfelelő stratégiával játszunk. A zenékben sincs hiba. Teljesen RPG stílusú dallamok csendülnek fel, aki ezt szereti, az biztosan élvezni fogja. Az egész játékra jellemző, hogy kellemes, és élvezetes alkotás, tehát ha itt lesz az érthető változat minden RPG játékosnak ajánlom a beszerzését!

Veres Miki

ARC THE LAD

SONY/G-CRAFT

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

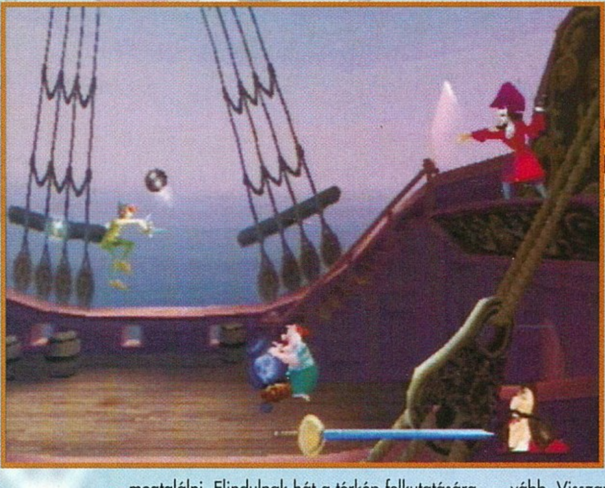
1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KELLEMES TÖRTÉNET, JÓ STRATÉGIA KELL HOZZÁ
× SOKAT VÁRTAK AZ ANGOL VERZIÓ MEGJELENÉSÉVEL

7 pont

FŐSZEREPBEN ROBIN WILLIAMS!

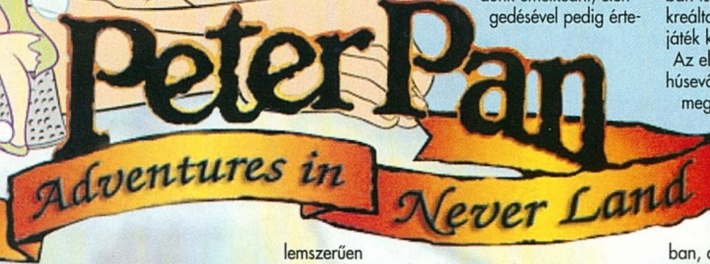
Mondhatnám azt is, hogy éppen jókor jött a Péter Pan, hiszen most tört rám újra a periodikusan visszatérő, de állandóan bennem bujkáló Fantasy mánia. Ugye a Gyűrűk Ura is épp most fut, egész szerkesztőségünk Gyűrűk Ura lázban ég, Martin skizofrén hajlamai ismét előjöttek és most Gandalfnak képzeli magát. Mi meg a Mikivel már kétségbeesetten keressük a gyógyírt, hogy újra visszakaphassuk a régi Martinunkat. Nos, mivel Péter egy Elf gyerek, meg egy tündérke segítőjével ügyködik, nem lett volna nehéz beleélnem magam a játékban, viszont ez mégsem sikerült. Ennek több oka is van, többek között az, hogy a játékot már másodszor tesztelem le és írom meg ezt a cikket, mivel azóta érkezett egy újabb verzió a programból. Sőt, az új verzióval játszva is folyamatosan éreztem a "valami itt nem stimmel" érzést.





Az előző verzióban az animációk még igencsak félkész állapotban voltak, azóta szerencsére ezt befejezték és most már legalább nem úgy néz ki Péter, mint egy kifordult szemű zombi. Viszont továbbra is nagyon gyenge, mesterkélt a hatása. Nemcsak a szereplők hangja és mozgása, hanem a rajzok is. Nézzük mit is tartalmaz maga a program.





REPÜLŐ FENEGYEREK

A legötletesebb a játékban a menürendszer, ami egy fa törzsén található odúba való bebújást jelenti. Minden odú rejt valami menüpontot. Bekapcsolhatjuk ugyan a vibráció funkciót, de ennek semmi hasznát nem fogjuk venni a játékban, mivel csak halálunkkor érzünk remegést és az is olyan, hogy fél percig folyamatosan kerreg a joypad. Ezen kívül érdemleges beállítási lehetőségekre ne számítsunk, kezdjünk el játszani. Azonnal feltűnik milyen iszonyatosan sokat tölt a játék. Csak a kezdőképért külön perceket szenved. Aztán betölti a menüt, majd betölti az animációkat, majd a pályaválasztó képernyőt, végül megvárhatjuk mire bekínlódja magát a játékot is. Meg kell említeni még, hogy az Analóg karokat sem támogatja a program, vagyis hiába mozgunk azokkal, semmi erőérzékelést nem találunk, ugyan az, mintha a nyilakat nyomogatnánk.

A történet úgy szól, hogy Peter Pan és kis tündérke segítőnője Think egy szigeten nyaralnak, mikor tudomást szereznek egy kincsről. Viszont a kincset csak a titkos térkép segítségével lehet megtalálni. Elindulnak hát a térkép felkutatására, mielőtt a gonosz kalózok bukkannak rá. Igen ám, de ők már megkaparintották és el is indultak a kincs felé, a térképet pedig miszlikbe aprították és szétszórták a szigeten. Ezek után még nehezebb dolgunk lesz, a térképet is össze kell szedegetnünk.

Maga a játékmenet roppant unalmas, a szokványosnál sokkal sivárabb platform elemekre épül. Peter tünde varázsereje jóvoltából képes repülni, így szinte sosem éri a lába a földet. Csupán a faborítású padlóra képes lábbal rálépni. Ugrálásra sem lesz szükségünk, mivel mindig a levegőben lebegünk. Az X gomb segítségével (nyomva tartásával) tudunk emelkedni, elengedésével pedig értelemszerűen ereszkedni. Ezen kívül használjuk majd még a Négyzetet a harci tőrünkkel való támadásra. Az L1 vagy R1 gombokkal léphetünk a térképre, de persze csak annyit látunk belőle, ahol már jártunk és a pályák többsége felettébb egyszerű, úgyhogy semmi szükség nem lesz rá.



A pályákat oldalról látjuk, a jól megszokott platform nézetből. A grafika egy cseppet sem mondható szépnek, sőt. Teli van apróbb hibákkal, átlógásokkal, stb. Föl-le, jobbra-balra scrollozunk a szinteken és szedegetjük a madártollakat, melyeket később majd hasznos dolgokra – például tippekre, energiára vagy kincsre – válthatunk az Indián remete sátrában. A pályák végén a szigetet felülről látjuk, kiválaszthatjuk, hogy merre megyünk tovább. Visszamehetünk a már teljesített szintre is, hogy titkos helyeket keressünk. Vannak extra pályák, ahol Think-el kell repülnünk egy barlangban, ez általában csak egy akadály kikerülő móka lesz. Néha találhatunk a szinteken egy-egy elrejtett filmtekercset, melyet ugyancsak az Indián fickónál válthatunk be egy bejátszásra. Ezek többnyire az eredeti Peter Pan rajzfilmből kiollózott jelenetek, talán a legnormálisabb részei a játéknak. Sajnos igen kevés van belőlük és nem elég ahhoz, hogy elfeledtesse velünk a játék közben átélt borzalmakat. Különben a rajzfilmbejátszások sem tűnnek már valami csodának, hiszen a Monkey Island 3-ban is hasonló minőségű animációt kreáltak – ha nem jobbat – csak a játék kedvéért!



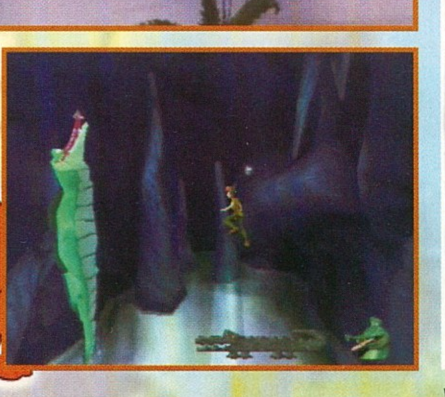


Az ellenfelek unalmasak, madarak, húsevő virágok, bogarak, halak, no meg a gonosz kalózok. Ha véletlenül kifogyunk az energiacsíkból és meghalunk, bizony újratölti a pályát az elejéről és mindent újra kell kezdenünk. De ami a legszörnyubb az egész játékban, az a hangok és a zene. Ha random módon nyomogattak volna a zongorán, akkor is dallamosabb muzsikát kreálhattak volna, mint ami a pályák alatt szól. Persze az is lehet, hogy tényleg így tettek.

Elkeseredtem. Könyörgöm, miért kell ezt? Miért nem lehet a Playstationt csöndben, békében és nyugalomban hagyni meghalni. A szép játékok emlékét vinné magával. Ha eddig azt állítottuk, hogy szegény Playstation utolsó napjait egyre jobban gyalázzák meg a kiadók, akkor ez a legújabb Disney csodára duplán igaz. Aki csak teheti nagy ívben kerülje el.

Endrédy 'NEON' Tibi





PETER PAN ADVENTURES IN NEVER LAND

DISNEY

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	SIRALMAS
HANGULAT:	SIRALMAS

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NEM HINNÉM, HOGY SOKAN FOGNAK JÁTSZANI VELE ÉS EZ BIZONY JÓ

× HUHH, MEG KÉNE NÖVELNI ITT A HELYET A FELSOROLÁSHOZ

3 pont



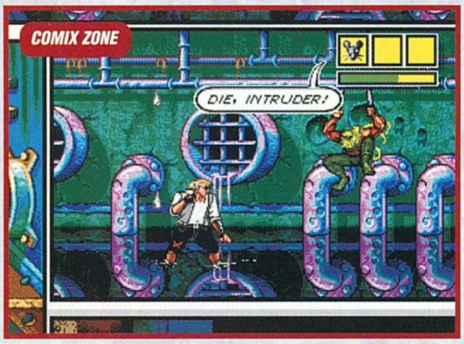
Forgalmazza:
Stadlbauer KFT
2045-Törökbalint
Golden Sun
Most 21%-kal olcsóbb!!
GAME BOY
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
Nintendo
GAMING 24:7

RETRO ROVAT

Újra itt, újra veletek… Nem mondom ismét ezerszer, hogy mennyire boldog vagyok, mert már biztos unjátok, de annyit azért megemlítenék, hogy a Retro bemutatkozása után érkezett visszajelzések minden álmomat felülmúlták! Reménykedtem a pozitív visszhangban, de ezt nem vártam. Amin meglepődtem, és leginkább kellemes csalódás volt, az, hogy még a fiatalabbaknak is tetszett az ötlet, nem idegenkednek tőle, sőt várják a folytatást…hát, most megkapják…:-). A legnagyobb negatív kritika, amit idáig hallottam, az annyi volt, hogy minek ez az egész… Nem tudom a választ, bármennyire is keresem. Talán egyszerűen, csak hogy legyen, és emlékezzünk a régmúltra… Jött egy ilyen fejlövésem, és nem bírtam leállni. Eszembe jutott, ahogyan annakidején Zoli és Dave barátommal éjszakákat átjátszottunk, és felváltva aludtunk. Beraktuk mondjuk az SNES-be valamelyik SW játékot, és addig nyomtuk, amíg ébren bírtunk maradni, aztán felébresztettük az alvót (alvókat), és mi dőltünk le, amíg a többiek továbbvitték az állást. Rengeteg poén, és vicces jelenet zajlott le akkoriban, és ezekből az időkből származik Dave azóta elhíresült mondata is, ami a következőképpen csattant el… Én voltam éppen a soros az alvásban, és próbáltam ébresztgetni cimborámat, mert láttam, hogy elnyomta a buzgóság, és én is szerettem volna ledőlni. Rázogattam, ráncigáltam, de mindig csak magyarázott, hogy mindjárt. Jól van, mondom, akkor még ezt a pályát megcsinálom, de utána te jössz! Heves bólogatás, és szemdörzsölés a válasz. Neki gyürkőzöm az aktuális helyszínnek, és javában osztom a népet, amikor meghallom a halk szuszogást… Ez így nem lesz jó, mondom, mert lassan nekem is aludnom kéne. Szólok neki, hogy ne aludjon, mert már nincs sok, erre azt válaszolja, hogy nem alszik, csak PIHENTETI A SZEMÉT! Jól van, ok, én egy jóhiszemű ember vagyok, visszafordulok, és nyomom az akciót, de pár másodperc múlva mit hallok? Horkolást, méghozzá IRTÓZATOS hangerővel!! Bazzé… Még hogy pihenteti…a szemét! Később ez már szinte jelszóvá vált az éjjeli végigjátszások esetében, és ha meghallottuk valakitől, hogy pihenteti a szemét, akkor tudtuk, hogy jóra már nem számíthatunk… Persze nem csak ilyen vicces jelenetek voltak akkoriban, mert emlékszem, hogy a Mario Kart esetében már a könnyekkel küszködtem, amikor az utolsó pályán ötvenedszerre lökött le egy állat (talán a teknőc volt, de tökmindegy), és úgy kellett lenyugtatni, hogy ne verjem szét a gépet. Azután elszívtam egy cigit, szívtam egy kis friss levegőt, és első próbálkozásra megvolt a pálya… Azóta mindig nyugodtan próbálok reagálni a kudarcokra. Hát szóval ilyen emlékek késztettek a Retro Rovat létrehozására, mert hiányolom ezeket a hangulatos "Konzolmaratonokat", és az akkori játékok kicsit visszarepítenek az említett időkbe. Na jó, gondolom, nem akarjátok egy szentimentális öregember nyavalygásait hallgatni (olvasni), ezért abbahagyom, jöjjön az e havi kínálat, illetve előtte egy kis érdekesség a két oldal születésével kapcsolatban.







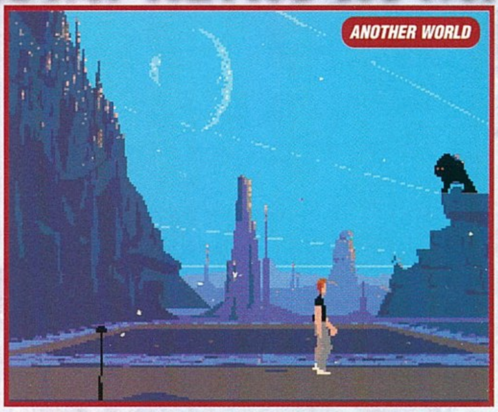


KÉPKERESÉS, BETÖRÉS, TELJES KÉTSÉGBEESÉS

A főszerkesztők és tesztelők sorsa nem mindig fenékig tejfel, néha még a legegyszerűbbnek tűnő dolgokkal is szörnyen meggyűlhet a bajuk. Így van ez a Retro esetében is. Kezdődött ott a dolog, hogy a két-két oldalhoz ugye illusztrációk kellenek… Ez így nem hangzik nagy feladatnak, és elismerem, nekem sem tűnt annak, amikor a főnök elkezdett morogni miattuk. Ráhagytam a dolgot, és jóhiszeműen nekiálltam a "szörfölésnek", azon hirtelen felindulásból, hogy én majd biztos találok valamit. Ehemm, ahogy azt Móricka elképzeli! A huszadik meglátogatott oldalnál elkezdtem gondolkodni az ötletem helyességén, és azon, hogy nincs-e nekem jobb dolgom is ennél, azután felcsillant egy kis remény… Megláttam egy hangzatos reklámot: "Minden Genesis játék, ami beszerezhető!". Jól van, gondoltam, ez az, ami nekünk kell… Belépés (jól van, létezik az oldal), betöltés (nem fagy le, készen van, hihetetlen), keresés (hol is vannak azok a programok?) és klikkelés (előttem a címek listája, tényleg az ÖSSZES létező program!), klikkelés (az előbb nem jött össze, majd most!), klikkelés…klikkelés…fejcsóválás, dörmögés! Bakker, nagyon jó fej volt az illető, feltett egy listát a játékokról, és…ENNYI! Nem baj, keresünk mást… Találok is még egy helyet, itt már állítólag tesztek is vannak, gondolom, ott kép is található. Ismét töltögetés, keresgélés, lejön a lista, választok egy címet, bejön a teszt. Király! Az meg mondjuk még királyabb lett volna, ha nem csak a fehér oldal villog a szemembe, a fekete betűkkel együtt, hanem mondjuk pár teleb****tt, nyomorult, szerencsétlen szkrínsot is ott van ezekkel együtt. Na, itt lett elegem az egészből, a gépet kivágtam leállásba, a kabátot felkaptam, és hagytam a szerkesztőséget a többi ott dolgozónak, mert elborult az agyam. Remélhetőleg a főnök több sikerrel járt (és legalább egy fránya emulátort sikerült találnia), és akkor most nem csak az üres oldalakat bámuljátok…ha igen, minden elismerésem az övé. Szóval nem egyszerű dolog ez a munka, vannak benne ilyen bukkanok, meg olyanok, mint a tegnapi, ugyanis pont nekiálltam a cikknek, mikor a szomszéd veszettül elkezdte nyomni a csengőt. Morcos tekintettel kibattyogtam, a lefejelésén gondolkoztam, amikor megláttam mögötte a másik házban lakó rendőrsrácot is. Agyarak visszahúzva, kérdezem, mi baj (közben azért a fiatalkorú lánykákat fapofával terelgettem vissza a hálóba…). Kiderült, hogy felfeszítették a padlásunkat. Hurrá! Nagykabát, zseblámpa, gumibot… Egymást követve, libasorban fel a padlásra, a sötétben néhány csattanás, majd elnézést kérünk, amiért egymást ütlegeljük. Lentről zaj, lefutunk, két sötét alak a távolban, ahogy a kapu felé igyekeznek. Még jó, hogy van kutya, ő a farkát csóválja. Mikor már a távolodó motorzúgást hallgattuk, feladtuk, és hazamentünk. Nincs gyanúsított, nincs bűntény (nem sikerült ellopniuk semmit), hát ennyi. Ami megmaradt, az a szép emlék, és a széltől ritmusra csapkodó, hánykolódó ajtó. Na meg az, hogy már éjfél volt, és így ma írhatok…mindig csak a problémák…

ANOTHER WORLD

Az első résztvevő az egyik legnagyobb kedvencem a 16 BIT-es korszakból. Ez a program nem más, mint az Another World, ami SNES-re, és MD-re egyaránt megjelent. Aki nem ismerné, annak elárulom, hogy a kalandjátékok egyik koronázatlan királyáról van szó, ami ráadásul vektorgrafikával készült, így elég stílusos lett. A történet egy professzorról szól, aki kísérletei közben átkerül egy másik, ismeretlen és rémisztő világba. Ebben a világban idegen lények és szörnyek hemzsegnek szép számmal. Az első jelenetek felejthetetlenek az akkori játékosok számára. Alighogy megérkezünk, és túl vagyunk pár plafonról lehulló féreg támadásán, elkezd üldözni egy hatalmas, fekete szörny. Visszarohanunk, de bármennyire sietünk, mindig olyan érzésünk van, mintha bármelyik pillanatban elkaphatna. Aztán egy szakadék szélére érünk, ráugrunk a liánra, amivel visszalendülve a szörny hátába kerülünk, ahonnan rohanhatunk tovább, míg elő nem bukkan az orrunk előtt pár furcsa, emberszerű lény, akik lelőnek minket is, meg a szörnyet is. Később az emberszabásúak börtönében ébredünk, ahonnan meg kell szöknünk. Az egész sztori felejthetetlen, és lenyűgöző, nem hiába volt a játék olyan sikeres, amilyen. A program hihetetlen hangulattal bírt, és még most is nagyon élveztem a játékot, ahogy elővettem a kopott kártyát. Fejtörők, megoldhatatlannak tűnő fel-



MEGADRIVE

adatok, és sok-sok akció...ezek jellemzik ezt a nagyon király gámát, ami kötelezőnek számít minden nosztalgiázó, és csak most ismerkedő számára. A grafikai megoldások nagyon szépek az akkori viszonylatokhoz képest, a játszhatóság is jól el van találva, és végre gondolkodhatunk is, nem csak lövöldözhetünk agyatlanul. Mindenkinek nagyon ajánlom a megszerzését. Ami kevés negatívum van, az leginkább csak a nehézségre vonatkozik, ugyanis néha kicsit elvetették a sulykot a készítők, és embert próbáló feladatokat alkottak. Azonban ez legyen a legnagyobb gond minden jelenlegi játéknál is...összességében szinte hibátlan, és öröksikerű klasszikussal állunk szemben.

COMIX ZONE

Második résztvevőnk a Comix Zone, ami a verekedős kategóriában hasonló eredményeket tudhat magáénak, mint az előbb említett társa. Akinek megvolt régen a SEGA fekete gépe, az biztos emlékszik ma is erre a címre, mert nem könnyű elfelejteni. Egy képregényrajzolót irányíthatunk, aki a saját rajzolt világának fogságába esik. Egyik alkotása a gonosz, mutáns Mortus feléled, és megjelenik a valós világban, majd rajzolóját belehelyezi a képregénybe. Ha emberünk meghal, a gonosz minden hatalom birtokosa lesz, és leigázza a földet. Ez még nem is lenne idáig olyan nagy szám, legalábbis történetileg, de a megvalósítás páratlan. A program a képregényben játszódik, és annak megfelelően kockáról, kockára jutva haladhatunk előre, és úgy verhetjük le a gonosz mutánsokat. Ha nagyon belemelegedünk, és durván osztjuk a csapásokat, még át is üthetünk pár ellenfelet a képek közti fehér csíkon, egy reccsenéssel átszakítva azt. Találkozhatunk mindenféle mutánssal, démonnal, vagy emberi harcossal, de a lényeg mindig ugyanaz, vagyis üssünk, rúgjunk, hogy rendesen leamortizáljuk őket. Találhatunk fegyvereket is, mint például a bomba, a kés, vagy akár segítőtársunk, és barátunk, a kis házi patkány. Természetesen nem mindegy, hogy mit, hol használunk, mert vannak bizonyos tárgyak, fegyverek, amiket csak egy, vagy maximum két dologgal hatástalaníthatunk. A zenék piszok jók, és a grafika is szemet gyönyörködtető. A hangulat fenomenális, ami leginkább a meglepő alapkoncepciónak köszönheti erejét...ugyanis ez az, ami miatt még ma is megállja a helyét a program. Egyetlen hibája ennek is az, hogy nagyon nehéz. Szó szerint vért lehet izzadni a végigjátszása alatt, de nagyon megéri az erőfeszítést. Szerintem azóta sem találkoztam ilyen zseniális ötlettel, ezért aztán meg ne halljam, hogy nincs ott a polcodon...ja, hogy MD-d sincsen? Azonnal pótold be ezt a hiányosságot!

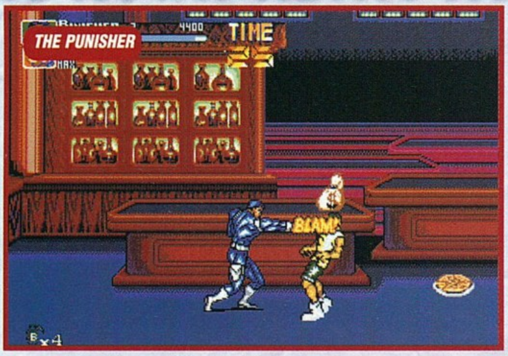
FATAL FURY

Köztudott, hogy mennyire Street Fighter rajongó vagyok...talán ez a tény indokolja, hogy a most bemutatandó verekedős anyag rám nem volt anno akkora hatással, mint a többi hasonló stuff, mindenesetre a sikerek, és az SNK műhelyében készült sorozat rajongói megérdemelnek egy visszaemlékezést. Természetesen a Fatal Fury családról van szó, avagy más néven a King Of Fighters kerül most bemutatásra. Bár a mostani gépeken megjelent Capcom Vs SNK nagyon tetszett, és abban megtalálhatóak voltak a mostani tesztalany szereplői is, önmagában mégsem tudtak lekötni sohasem az engem nagyon SF másolatra emlékeztető program bunyói. Nem akarom lehúzni a játékot, mert nem rossz, és elég nagy történelme van már ahhoz, hogy legalább emiatt tiszteljem, de nekem mindig ez a másolat dolog jutott róla eszembe. 2D-s verekedések, kézzel rajzolt hátterek, szépen kidolgozott karakterek, és sok fajta ütés, rúgás kombináció, valamint a kihagyhatatlan speciális támadások. Ez utóbbiakat a megszokott félkör, negyed kör csúsztatással, és a hozzávaló támadás lenyomásával hozhatjuk elő emberünkből. A karakterek a már azóta jól ismertek, vagyis itt találkozhattunk először Terry, és Andy letaglózó csapásaival. Persze nem csak ketten vannak, mellettük megtalálható még a “részeges karatemester”-re emlékeztető Tung Fu, a Streeet Fighter Balrogjára emlékeztető Max, a punk Duck, vagy a robosztus termetű Raiden (ő pedig Zangief klónjának tűnik). A harcok mehetnek a gép ellen is, de két irányító birtokosaként akár a haverjainkat is megalázhatjuk elég keményen. (Bár mondjuk megfigyeltem már, hogy ha van olyan ember a társaságban, aki iszonyatosan nem tud játszani, és csak nyomogatja a gombokat, hát biztos, hogy pont ő fog a végére leverni mindenkit...)











Az ilyen egymás elleni partik elég jó hangulatúak, ezért ezzel sem, meg magával a programmal sem nagyon van gond, természetesen az általam említett másolós dolgon kívül. Azonban ez is csak azokra a személyekre vonatkozik, akik hozzám hasonlóan az SF automatákkal ismerkedtek meg először annakidején, és nem az FF gépekkel. Akik az utóbbi táborba tartoznak remekül szórakoznak ezzel az anyaggal, akik pedig az előbbibe, azok egy-egy üres percben majd előveszik a kártyát, hogy az SF cartridge nehogy túlmelegedjen...:-)!!

THE PUNISHER

Uccsó versenyzőnk a Punisher, aki a képregények világából lépett elénk. Sok Marvel hős lett már megjátékosítva, és ezek a szuperhősök leginkább természetfeletti erejükről voltak híresek. Azonban a “Büntető” egy hétköznapi ember, hétköznapi bosszúvággyal. Frank Castle, a visszavonult veterán nyugodtan tengeti unalmas napjait, egészen addig, amíg a családját le nem mészárolja pár gengszter. Emberünknek ekkor elborul az agya...lemondja az HBO előfizetését, fegyvert ragad, és felveszi a már jól ismert koponyás, tiszta fekete göncöt. A kosztümben megindulva elhatározza, hogy végez az összes gonosztevővel, és ebben te tudsz majd segíteni neki. A program olyan, mint a többi hasonló próbálkozás, vagyis mehetsz balról jobbra, és szétcsaphatsz mindenkit. Időnként lőfegyverrel is összetalálkozhatsz, ilyenkor nincs más dolgod, minthogy felkapd a heverésző mordályt, majd használatba vedd. A célzás automatikus, úgyhogy ezzel nem lehet túl sok gondod. Amennyiben életerőd megcsappant már, érdemes a különböző tárgyakat is szétverni (szemetes és társai, persze ezeket fegyverként is használatba veheted), és az azokban rejtőző egészségügyi csomagokat felhasználni. A játék nagyon akció dús, és egyedül is élvezetes, de ketten az igazi...lehet szidni a másikat a bénázásaiért, röhögni rajta, vagy csak egyszerűen védeni egymást, és osztani a ránk törő gengszterek hadát. A főellenségek elég jók lettek, mindegyiknek van valami különlegessége, feldobják az amúgy sem unalmas játékmenetet. A grafika szép, és az egész úgy jó, ahogy van. Hasonló, mint a következő oldalakon látható Maximum Carnage, amit Veres barátom vett nagyító alá. Na, az is egy örök klasszikus bunyós darab, mindkettőt nagyon tudom ajánlani. Hát, erre a hónapra ennyi volt, de áprilisban is itt leszünk, ha minden igaz, csak még nem tudom mivel, mostantól a főnök fogja beválogatni a tesztelendő kártyákat, ezért előrejelzéssel nem szolgálhatok.
Egyébként megjegyezném, hogy akinek van PC-je, annak nem szükséges beszerezni a Retro Rovatban szereplő gépeket, mert a világhálón nagyon jó kis emulátorokat lehet találni, és azokhoz rengeteg ROM is fellelhető, amikkel tökéletes minőségben játszhatóak ezek a programok. Még egyszer megköszönném a pozitív visszajelzéseket, és még egy gyors kéréssel előállnék... Ha valakinek megvan a Splatterhouse, vagy a Contra (Probotector) MD változata, az nagyon kérem, hogy lépjen velem kapcsolatba, mert az említett kártyák fontos részét képeznék gyűjteményemnek, de sehol sem találom őket...érdekel még esetleg a Golden Axe sorozat is. Várom a lehetséges ajánlatokat, sziasztok!

Böjtös Gábor

RETRO ROVAT

Úgy tűnik a múlt hónapban beindult 16 bites rovatnak pozitív sikere lett, ami meglehetősen nagy örömmel töltött el engem. Ezzel bizonyítottá vált, hogy az emberek többsége szereti még ma is a 16 bites konzolokat, és szívesen olvasgatja a nosztalgikus visszatekintőket. Viszont felmerült ezzel kapcsolatban egy fontos kérdés. Nevezetesen, hol lehet beszerezni a MegaDrive és SNES progikat? Erre van egy drágább, de jobb és egy olcsóbb, de kicsit igénytelenebb megoldás. Mindjárt az első a különböző piacok (pld. Budapesten a Petőfi csarnok), ahol még a mai napig meg lehet találni bármilyen 16 bites programot, csak keresni kell, no meg nem árt egy nagyobb adag szerencse sem. Itt aztán lehet vásárolni vagy adott esetben cserélgetni a kazettákat. A másik jóval olcsóbb megoldás (és egyben illegális és sok szempontból rosszabb is) az Internet. A világhálón ugyanis megtalálhatóak SNES és MegaDrive emulátorok, sőt hozzájuk ROM-ok, azaz játékok is. Így akinek nincs 16 bites gépe, de szeretné kipróbálni a rovatban feltűnő alkotásokat, az kutassa fel a netet, ugyanis "aki keres az talál". Mondjuk a személyes véleményem elég lehangoló bármiféle emulátorral kapcsolatban, ugyanis állandóan lefagynak, rosszabb a grafika, satöbbi. De, ami igazán kiakasztó, hogy a zenéje és hangja az emulált progiknak egyszerűen borzadály és pocsék. Még szerencse, hogy Martin volt annyira király, hogy mindegyik játékot eredeti SNES kazettán szerezte meg nekem, így nem kell a lehangoló emukat tesztelnem. Ezt javaslom nektek is, emuláció ide, emuláció oda a SNES kazetták csak SNES-en az igaziak, nem PC-n vagy DC-n, és ez vonatkozik a MegaDrive-ra is. Persze ha nincs más megoldás, szerezzetek emulátorokat, mert az is jobb, mint a semmi!

Ebben a hónapban igazi gyöngyszemeket válogattunk nektek össze, úgyhogy nem is szaporítom tovább a szót, jöjjenek a játékok!



SECRET OF MANA



MAXIMUM CARNAGE

Még '94 végén jelent meg előbb SNES-re aztán MegaDrive-ra is az egyik kedvenc Pókemberes verekedős játékom a Maximum Carnage. Több szempontból az egyik legélvezetesebb haladós verekedős játék lett. Az Acclaim által kiadott stuffban ugyanis a Marvel képregény kiadó egy – akkor még újnak számító – sorozatát játékosította meg, a teljes történet adaptálásával és képregényes bomba jó grafikával. A játékmenet klasszikusnak mondható, azaz oldalra kellett haladni, mint a Final Fightban vagy a Streets of Rage-ben és minden elénk vetődő ellenfelet le kellett verni. A történet is nagyon érdekes és izgalmas lett, a Pókember rajongók bizonyára nagyon kedvelik. Dióhéjban csak annyit, hogy a világ legveszélyesebb bűnözője, Carnage, megszökik a börtönéből és összegyűjti Pókember majdnem összes ellenfelét. Egy csapatban egyesül Carnage mellett Shirek, a Pókemberhez hasonló ám többkezű Doppelanger, a robbanó tököket hajigáló Demogoblin, valamint Carrion is a csapat tagjává válik. Ezzel az ördögi formációval veszi fel a versenyt Pókember, de szerencsére nem egyedül. Halálos ellensége Venom ugyanis ebben a történetben Pókember mellé áll, így bizonyos pályákon őt is lehet választani, és a két karakter között bizony van eltérés! Míg Pókember gyorsabb ám valamivel gyengébb, addig Venom sokkal erősebb viszont valamivel lassabb. Szerencsére a pályákon más szuperhősöket is segítségül lehet hívni, akik megtámadják az ellenfelet. Ahhoz, hogy meghívhassuk őket először fel kell venni az ikonjukat. Segítségül hívható Black Cat, Cloak és Dagger, Deathlok, Captian America, Firestar, Iron Fist és Morbius is. Nem csak a pályákon hanem a történetben is fontos szerepet játszanak ezen szereplők. A sztorit képregényes stílusban átvezető képeken mutatja meg nekünk a játék és egy hihetetlenül izgalmas és fordulatos történetet ismerhetünk meg. Erről Csipi biztos oldalakon keresztül tudna mesélni. A MC egy nagyon nehéz játék! A pályák folyamatosan egyre brutálisabbak lesznek, és a folytatáshoz szükséges életek száma pedig gyorsan fogy! Így aztán érdemes minden helyet jó alaposan átkutatni, rejtett energiatöltő szívecskék, életek és s a szuperhősök ikonjai után kutatva. Tök jó, hogy a falakra is fel lehet mászni. Az is pozitívum, hogy Pókembert vagy Venomot választva más-más pályákra juthatunk el, és a történtet más megvilágításban láthatjuk. A túlzott nehézséghez hozzátartozik, hogy a főellenségeket borzasztó nehéz leverni, mint ahogy a képregényekben is elég nehezen szoktak elpusztulni. A grafika ahogy említettem nagyon jó, minden szereplő szép nagy és jól animált. A képregényes stílus is sokat dob rajta, például még az ütéseknél is a képregényeknél megszokott kiírások jelennek meg. A képregényes hatás miatt aztán irtó hangulatos a program, főleg, hogy a Green Jelly szerezte a zenéjét és nagyon ütős számok szólnak. Az egyetlen hibája az volt a játéknak, hogy nincs két játékos mód (és néha már tényleg túl nehéz volt), és talán ezért nem lett akkora ász, mint a Final Fight vagy a Streets of Rage. Mindenesetre egy hangulatos, Pókember rajongóknak meg kifejezetten ajánlható játék a Maximum Carnage.



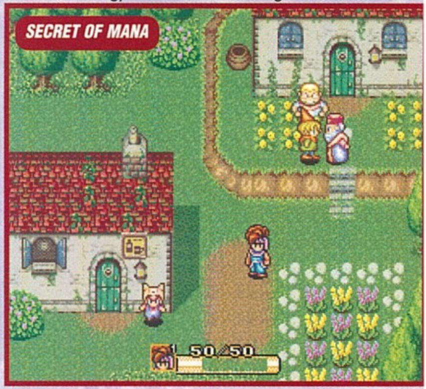
MAXIMUM CARNAGE



MAXIMUM CARNAGE

SECRET OF MANA

Elég kevés SquareSoft játék jutottal SNES-en Európába, de szerencsére a Secret of Mana köztük volt. Ezt a tényt viszont beárnyékolta egy nem kicsi apróság. Arról van szó, hogy a Magyarországra kerülő példányokat a kereskedők nagy része Németországból hozta be. Németországban pedig a Nintendo a játékok többségét átfordította német nyelvre, és a kazetta szűkös kapacitása következtében nem is volt ezekben a változatokban egy angol szó sem – sajnos, bár nem igazán értem az okot, a németek is megtanulhatnának angolul... Még a SNES-es időkben is elég nehéz volt, manapság meg kuriózum számba megy ha valaki a SNES-es RPG-kből (Secret of Mana, Secret of Evermore, Zelda stb.) angol verziót tud szerezni. Sajnos Martin is csak német változattal lepett meg a SOM-ból, így amilyen kitörő örömmel láttam meg a kazettát, olyan lesújtó volt hallani, hogy német a nyelv. Nem tudom, valahogy idegenkedek a német verziós játékoktól és nemcsak amiatt, hogy világ életemben angolt tanultam, hanem azért is, mert elég keményen cenzúrázták a játékokat. Esküszöm szívesebben játszok egy RPG stuffot japán verzióban, mint németül és ezt komolyan mondom! Na mindegy, most lássuk a lényeget, a Secret of Mana ismertetését. Nagyon érdekes és izgalmas RPG volt ez, ami csak a Final Fantasy VI vagy a Chrono Triggerrel említhető egy lapon. Kb. '93-'94-ben jelent meg. A történetben egy fiatal fiút ismerünk meg (nevet mi adunk neki), aki egy békés faluban éldegél. A falu közelében a folyóban egy sziklába állított kard a Mana Sword található. Ezt a kardot még senkinek nem sikerült kihúznia a helyéről. A legenda szerint régen egy régi civilizáció létre hozta a Mana Fortresst, ami egy hatalmas, technikailag magasan fejlett erődítmény és civilizáció volt. Mivel túl nagy erőre tett szert, az istenek elpusztították. Csak a Mana Sword maradt meg belőle, amit csak egy kiválasztott húzhat ki a helyéről. Egy napon főhősünk épp a faluba vezető hídon sétál és egy véletlen balesetnek köszönhetően lepottyan. Rövid mászkálás után rá lel a kardra és sikerül kihúznia a helyéről! Ez beindítja az események láncolatát, hisz szörnyek jelennek meg a falu körül. Mikor hazatérünk a falubeliek megijednek, hogy a kardot eltávolítottuk, és a szörnyek érkezését is ennek tulajdonítják, így száműzik a fiút. Innentől mágikus karddal a birtokunkban fel kell kutatnunk a Mana Sword titkát és ki kell derítenünk a már homályba veszett múltat. Persze mindeközben majd új akadályok is elénk gördülnek, így egy nagyon izgalmas és fordulatos sztorit ismerhetünk meg. A SOM-et több dolog is érdekessé tette. Elsősorban a harc izgalmas, ugyanis nem körönként vagy ATB szerint kell összecsapni a szörnyekkel, hanem lényegében real-time-ban! Azaz az ellenfelek folyamatosan jönnek, nekünk pedig le kell őket verni. A képernyő alján van egy kis csík és utána minden ütés után egy %-ban mért számláló. Akkor érdemes ütni, mikor ez a számláló 100%-on van. Utunk során természetesen folyamatosan fejlődni fogunk, a jó öreg tapasztalati pontos rendszerben. Lesznek főellenségek is, ők nem egyszerű figurák az biztos! Ezenfelül fejleszthetjük fegyvereinket és hozzánk csatlakozó társainkat is. Számtalan lehetőség van a programban, ezt ennyi helyen nem is lehet kifejteni. Aki játszott vele akkoriban tudja, hogy egy hihetetlenül összetett történetű és nagyon izgalmas játékról van szó. Aki nem próbálta, de játszott a FFVI-tal vagy a Chrono Triggerrel, az nagyjából elképzelheti milyen nagy-



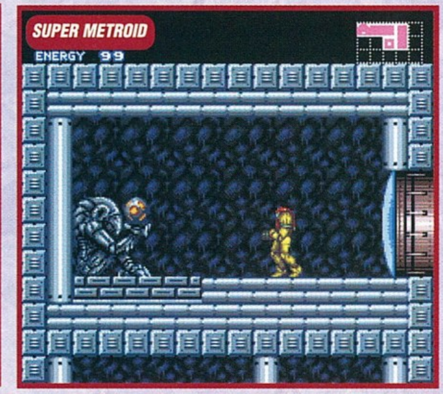
SECRET OF MANA

SNES

ságrendű alkotás a SOM. A grafikája szemet gyönyörködtető, a FFVI-nál biztosan szebb, és megüti a Chrono Trigger színvonalát is. Még azt is megkockáztatom, hogy az ebben a számban tesztelt kifejezetten PS-re készített Arc the Lad-nél is látványosabb és szebb a játék! A figurák szép nagyok, a tájak pedig kimagasló módon meg vannak rajzolva. Nagyon kellemes és jó játék ez, így ha lehetőségetek van kipróbálni és megtudjátok szerezni, érdemes, mert tényleg a SNES-es RPG-k legjóbbika!



SUPER METROID



SUPER METROID



SUPER METROID

Most pedig következzen a legigényesebb SNES-es akciójáték, a Super Metroid! Aki játszott ezzel a mesteri anyaggal biztosan nem tudta letenni. Én is így voltam vele, először nem igazán tetszett, de ahogy haladtam benne előre, úgy izgultam rá a játékra. A Super Metroid '94-ben jelent meg, de nem ez volt az első Metroid játék. NES-re ugyanis már két rész érkezett, így lényegében a Super Metroid egy trilógia harmadik tagja. A történet kissé Alienes beütésű, de nagyon jó! Teljesen sci-fi az egész. A jövőben járunk. A főhős egy mechanikus öltözékbe burkolózott lány, Samus. Ő a galaxisban feltűnt idegen faj, a Metroidok ellen küzd már elég régóta (két részen keresztül). Az előző összecsapásban legyőzte Mother Braint, aki felelős volt a Metroidok feltűnéséért. Végül a Metroidsokat is elpusztította, csak egyetlen példány maradt. Ezt Samus kutatási céllal tudósoknak adta. Egy nap a kutatóbázisról baljós jeleket fog Samus és helyszínre érkezve kiderül, a Metroid elszabadul! Samus összecsap egy szörnnyel, aki elviszi a Metroidot a Zebes bolygóra. Miután megszöktünk a bázisról, a Zebesre utazunk és feladatunk az lesz, hogy felderítsük majdnem az egész bolygót! Óriási helyszíneket kell bejárni! A történet teljesen majd játék közben fog feltárulni. Maga az SM egy oldalra scrollozó platform, rengeteg akcióval és fantasztikusan jól megrajzolt helyszínekkel. A Super Metroid magán viseli a Mega Man sorozat pozitív tulajdonságait, de érzésem szerint egy csipetnyi Turrican is benne van a programban. Mind ez ötvözve van egy igényes és izgalmas sci-fi történettel, a hatás nem is marad el, a játék még annyi év után is fantasztikus. Képernyőről képernyőre kell haladni (csipetnyi Flashback utánérzés), közben persze irtani az élő és mechanikus szörnyeket. Samusszal egyre több és több helyszínt kell bejárni, miközben folyamatosan gyűjteni kell a tulajdonságokat is. Ugyanis Samus mechanikus öltözéke fejleszthető és ennek kulcsfontosságú szerepe van. Folyamatosan kell gyűjteni a képességeket és a fegyvereket, amelyek a továbbjutáshoz kellenek. Nagyon fontos például a Morphing Ball, amivel egy labdává tudunk össze gömbölyödni, így be lehet jutni a szűk kicsi helyekre. De említhetném a Bombot is, amit labda alakban lehet lerakni, és akadályok kirobbantására szolgál. Fegyverekből is van dögivel, különböző plazma- és lézerfegyverektől kezdve a fagyasztó és pusztító sugárig van itt minden, ami kell. Energiánkat is lehet tuningolni, Energie Tankok segítségével. Persze ezeket az eszközöket nem adja ingyen a játék, meg kell őket találni, ami nem egyszerű dolog. Tudniillik elképesztő, szinte felfoghatatlanul sok titkos és rejtett helyszín található a programban, és ezeket sokszor csak véletlenül lehet észrevenni. Hihetetlen, hogy hogyan tudtak ennyi helyszínt belesűríteni egy SNES kazettába. Közben majd akadnak főellenségek is szépszámmal, őket nagyon nagy kihívás elintézni! A grafika kicsit sötét tónusú, de stílusos és nagyszerű. Tetszett, hogy minden figura szép nagy és igényesen meg van rajzolva. A zene igazodik ehhez, hangulatos és változatos is! A történet is kimagasló, akár egy RPG-ben is megállná a helyét. Tényleg egy nagyon összetett és igényes programról van szó, manapság ehhez hasonló alkotás nem nagyon jelenik meg. Csodálkozok is, hogy a Nintendo nem adott ki N64-es folytatást. Nem baj, mert GameCube-ra már készül az új Metroid rész, és a Nintendot ismerve, biztosan nagyszerű lesz!

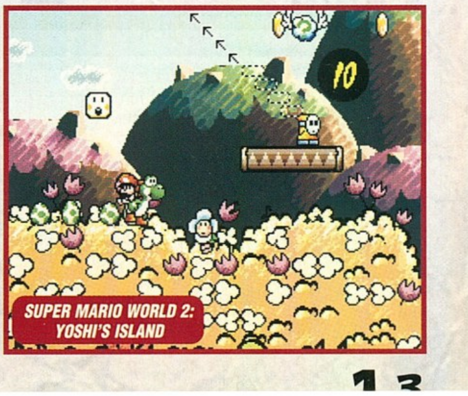
SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND

A Yoshi's Island a személyes kedvenceim közé tartozik! Imádtam ezt a játékot mikor megjelent, nem csoda hát, hogy abban a pillanatban neki kezdtem megint, amikor Martin odaadta a kazettát. Nyugodtan kijelenthetem, hogy nekem SNES-en a Yoshi's Island volt a kedvenc platformjátékom, jobban szerettem, mint bármelyik Mario vagy Donkey Kong részt! A fő baj az anyaggal, hogy kicsit későn jelent meg, '96 végén (amikor már folyt a SNES hattyúdala és a PlayStation is a diadalútját járta), így nem kapott akkora figyelmet, mint amilyet kellett volna. Pedig ez a csodás játék minden ízében különleges szórakoztató és rendkívül élvezetes volt! Kezdődött mindjárt a történettel, mely nem folytatása, hanem előzménye volt a fantasztikus Super Mario Worldnek. Egy nagyszerű rajzfilmszerű animációban ismerkedhettünk meg sztorival. E szerint a gonosz varázsló Kamek egy napon belenézett a jövőbe és ott szörnyű dolgot látott. Nevezetesen, hogy mesterét a most még kicsi Bowsert és gonosz királyságát egy Mario nevű egyén fogja megdönteni. Ezt megakadályozandó úgy dönt elrabolja a most még csecsemő Mariot. A kisgyereket (és testvérét Luigit) épp kézbesíteni készül a gólya, mikor megtörténik a baj, Kamek lecsap és elrabolja Luigit. A terve azonban nem sikerül teljesen, mert Mario nem jut a kezébe, hanem lezuhan a Yoshik szigetére. A Yoshik úgy döntenek, hogy a gyerek mellé lepottyant térkép segítségével visszajutatják Mariot a szüleinek és segítenek megmenteni Lugit (és a gólyát). Shigero Myamoto által készített platformjátékban tehát nem Mario, hanem valójában Yoshi a főszereplő! Mario is jelen van, hisz mindvégig ott ül Yoshi hátán. Ez azért fontos, mert ha esetleg egy ellenfélnek mennénk Mario leesik Yoshi hátáról és egy buborékban elkezd repkedni és rettenetesen bőgni. Ilyenkor, ha nem kapjuk el míg a bal felső sarokban a számláló nullára ér, akkor Kamek emberei elviszik Mariot is, és egy életnek kampec. Ez a megoldás óriási ötlet és elképesztően jó játékmenetet eredményezett. A számláló 10 másodpercről kezdett visszaszámolni, de ezt fel lehetett turbozni csillagokkal akár 30 mp.-re is! Sőt az ellenőrzési pontként funkcionáló csillaggyűrűknél is tölthettünk a számlálón. Nem csak az életvesztés elkerülése miatt volt fontos, hogy meglegyen a maximális 30 csillag, hanem a pályák tökéletes megoldása miatt is. Aki játszott már Nintendo platformjátékkal tudja milyen tartalmasak és mesteriek ezek a stuffok. Ahhoz, hogy egy pályát tökéletesen teljesítsünk, össze kell szedni pályánként öt virágot, 20 piros színű érmét, valamint a pálya végén 30 mp.-nek kellett lennie a számlálónak. Az érméket és a virágokat elképesztő nehéz begyűjteni, mert nagyon jól el vannak rejtve a szinteken. Gyakran csak véletlenül lehet őket megtalálni. A Yoshi's Islandben összesen 6 világot kell bejárnunk, mindegyikben összesen 8 pályával. Minden negyedik pálya egy kastélyban játszódik, melynek végén valamilyen jópofa főellenséggel kell megküzdeni. A főellenségek mindegyike egy-egy egyéniség, itt látszik mennyire ötleteses voltak a Nintendo programozói. Ha mind a 8 pályán megtaláltuk az érméket és a virágokat is és a számlálónk is 30 mp. volt (ez a főellenséges pályákon elég gázos megcsinálni), akkor bejött két bonusz pálya is, melyek általában igen nehezek voltak. Vannak kimondottan bonusz pályák is (ha a rendes szinteken a egy virágot sorsoltunk ki magunknak akkor jöttek be) melyeken életeket és egyéb tárgyakat lehetet nyerni, például plusz csillagokat, tojásokat stb. Ezeket a Pause képernyőn lehetett használni, a csillagok jól jöttek például a főellenséges pályákon. A szinteken fel lehetett még venni nagy sárga színű csillagokat is, amivel Mariot lehetett egy rövid időre irányítani. Ezen felül különböző ikonokkal Yoshit járművekké (pld. helikopter) változhattunk, és így kellett átmennünk bizonyos pálya részeken. Kiemelkedő ez a játék minden szempontból! A grafika még a mai szinten is megállja a helyét! Gyönyörű zsírkrétával megrajzolt helyekre vezet az utunk. Olyan a látvány mintha egy rajzfilmet néznénk! Egyes objektumok ráadásul nemcsak 2D-sek, hanem a kazettában rejtőző FX-2-es chipnek a segítségével 3D-sek lettek. Ezt kombinálták néha a Mode 7-tel, így a látvány a legszebb, amit SNES-en valaha is láthattunk! Főleg főellenségeknél produkál olyan grafikai trükköket a program, hogy arra csak büszke lehet a SNES. Mindemellett a pályák grafikai szempontból változatosak, csodálatra méltó, hogy fért el ez a rengeteg minden a kazettában. A zenékről ugyancsak szuperlatívuszokban lehet beszélni. Nagyszerű hangulatos és jó számok szólnak. Még most is gyakran dúdolgatom magamban a dallamokat. Akik kedvelik a platformjátékokat, de nem játszottak ezzel műremekkel, azok ne habozzanak! Ma már nagyon olcsón lehet használt SNES-t kapni! Szóval ha veszel egy gépet és hozzá egy-két kazettát, nagyon jó üzletet csinálsz, ezt garantálom! Biztos, hogy nem bánod meg, mert ha nem vagy oda 3D-s szuper grafikáért akkor sokkal jobban fogsz szórakozni például a Yoshi's Island-del, mint a mai stuffokkal, ez biztos! Legalábbis én így vagyok ezzel, és abban is biztos vagyok, hogy nem vagyok vele egyedül.

Veres Miki



SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND



SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND

Pirates: The Legend of Black Kat

Kisasszony, kirabolna?

Martinnak a legutóbbi szám bevezetőjében tökéletesen igaza volt, veszélyes dolog a szerkesztőség közelébe menni a lapzárta közeledtével, mert a főnök mindenféle plusz munkával lepi meg a gyanútlanul arra járó tesztelőt. Aztán meg csodálkozik, ha egy vodkás üveget talál a kocsijába fúródva! Hopp, most lebuktam, na mindegy. Persze egy kis újabb munkát nem veszek rossz néven, sőt kifejezetten örülök neki! Most például a híres neves Pirates PS2 változatát kaptam ki tesztelésre, mely cím biztosan sokat jelent egyeseknek.



PIRATES RÉGEN ÉS MOST

Bizonyára sokan észrevettétek közületek, hogy a kiadó cégek az utóbbi időben kissé kifogytak az igazán jó és találó ötletekből. Többen ezért is fikázzák le a PS2-őt mondván hiába az egetverő grafika, meg a bivalyerős technikai adatok mégsem képes arra a gép, hogy hangulatos és igazi újdonságokban gazdag anyagokat mutasson be. Persze mindemellett olyan hangok is megjelentek, akik szerint az Xbox majd megmutatja, hisz sokkal erősebb gép, mint a PS2. Ez igaz is, csak a történelem már párszor igazolta, nem attól függ, hogy egy gépre milyen hangulatos és ötletes játékokat írnak, hogy milyen technikai paraméterekkel rendelkezik az adott masina. Az utóbbi időben két olyan gépet látok csak (persze ez szubjektív vélemény), amelyben elég sok fantázia van. Ez a két gép a maga kategóriájában hihetetlen technikai adatokkal és jobbnál jobb anyagokkal jelentkezik és a jövőjük is igen biztató. Nem titok, a két Nintendo masináról beszélek, a GameCube-ról meg a GameBoy Advance-ről. Na főleg az utóbbi nagyon szimpatikus nekem. Visszatérve azonban a korábban megkezdett gondolatomra, ha kifogynak az ötletből a kiadók, gyakran egy alkalmaznak egy bevett szokást. Ennek lényege, hogy lefújják a port a már lassan feledésbe merült címekről és új, általában 3D-s részekkel örvendeztetnek meg minket. Ez történt például a Prince of Persiával, a Pipemanival, és a most bemutatásra szánt Piratesszel is. Akik még C64-en kezdték játékos pályafutásukat, bizonyára emlékeznek erre a címre, hisz a legütősebb játéknak számított a megjelenésekor. Olyannyira sikeres volt a program, hogy átírták Amigára, aztán PC-re is. A lényeg, hogy egy kalózhajót irányítva kellett számtalan dolgot tennünk. Tudtunk kereskedni, csatázni, városokat elfoglalni, tehát egy összetett stratégiai elemekkel átszőtt nagyszerű program volt ez. Nem csoda hát, hogy felfokozott várakozással vittem haza a PS2-es verziót, hisz abban reménykedtem, hogy minél jobban hasonlítani fog a játék a régi Pirates-re. Ki próbáltam, és sajnos az történt, amitől titkon tartottam. Ennek a játéknak voltaképpen semmi köze a régi Pirateshez! Nyilván való, hogy azért választották neki ezt a patinás címet, hogy így serkentsék az eladásokat. Pedig mikor megláttam a Westwood lógóját, még reménykedtem, hisz egy olyan cég, aki a C&C sorozattal örvendeztetett meg bennünket nem hibázhat, gondoltam én. Sajnos ez az új Pirates egyáltalán nem hasonlítható a régi nagy nevű játékhoz. Azon is elgondolkodtam, hogy csak véletlen névazonosságról lehet e szó, hisz akkoriban mikor az első Pirates megjelent más cég adta és készítette a játékot. De nem hiszem, hogy erről lenne, szó mert azért nagyvonalakban felismerhetőek régi dolgok. Félre értés ne essék, ez az új Pirates nem egy rossz játék, csak kicsit másra számítottam. A készítők egy 3D-s mászkálós, kalózos játékot alkottak, melyben óriási szerepet kap a különböző kincsek gyűjtögetése is.

A KALÓZKODÁS SZÉPSÉGEI

A főmenüben kezdhetünk új játékot (New Game), melyben egy történet bontakozik ki előttünk. A főhősnő, Katarina apját idegenek meggyilkolják, egy sziget birtoklásáért. Miután a lány elolvassa apja utolsó levelét (melyből kiderül, hogy az anyja kalóz volt) megszökik apja égő házából bosszút esküszik a gyilkosokkal szemben. Tehát a feladatunk itt az lesz, hogy megtaláljuk a gyilkosokat, és bosszút álljunk. A játékmenet két részből áll. Az első, amikor a hajónkat a Wind Dancert kell irányítani. Ilyenkor rendelkezésünkre állnak egy kalózhajón fellelhető eszközök. Általában Francis Drake (angol hajós kapitány, 1572-ben folyamatos kalóztámadásokat intézett az amerikai spanyol kikötők ellen, ezért I. Erzsébet királynő lovaggá is ütötte) módjára kell rajtaütéses és tipikusan kalózos feladatokat megoldani. A másik mód, amikor Katarinát kell irányítanunk a szárazföldön. Ezek amolyan Tomb Raideres felfedező utak lesznek sok-sok ellenféllel. Általában küldetéseket kapunk, amiket végre kell hajtani. Ilyenekre gondoljatok, hogy meg kell találni egy-egy tárgyat, kincset, vagy kulcsot, de említhetném a hajós küldetések közül az erőd ostromát, vagy elpusztítandó ellenséges hajókat is. A bejárható terület elég nagy és küldetésekben nem lesz hiány. Egyébként az anyag igencsak kalandosra sikeredett, azaz nem minden esetben rágja a szánkba a játék, hogy épp mi a feladatunk. Továbbjutás dolgában sok múlik rajtunk is. Igyekezzetek minél nagyobb területet felfedezni, mert mindig kapunk újabb missziókat. Sajnos kicsit unalmas ez a küldetés megoldás, főleg ha megakadunk a játékban. Ugyanis akkor csak járkálunk vagy hajókázunk a térképen, és fogalmunk sincs, mit kell csinálni. Még szerencse, hogy a küldetéseknek van egy listája melyet nyomon követve azért lesz némi fogalmunk, hogy mit kell még tenni. Viszont ezek nagy része egyhangú kulcskeresésből áll, ami nem kimondottan a legélvezetesebb elfoglaltság egy játékban.

A második játékmód a főmenüben a Sea Battle. A címből már sejthető, hogy itt tengeri csatát kell vívnunk más hajók ellen. Választhatunk térképet, hajót, sőt még kétjátékos módra is lehetőség van. Mondjuk ez utóbbi kicsit kényelmetlen, mert egy képernyőn kell lavíroznunk a két hajóval, így nem annyira élvezetes.

A Continue-val a kimentett állásunkat folytathatjuk (menteni a papagájoknál lehet), míg az Options-nél alapvető beállításokat lehet elvégezni. Az utolsó pont a Scrapbook, ezt lehet, hogy a végleges verzióban majd külön elő kell hozni. Itt elég jó minőségű és esztétikailag is kielégítő, mondhatnám szép festményeket, rajzokat és képeket nézhetünk a játékból meg a szereplőkről.

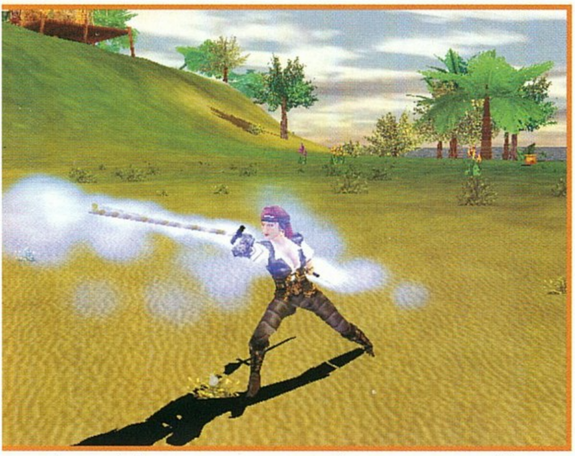


KEZELÉS

A Pirates irányítása két részre bontható. Az első ugye a hajónk navigálása, míg a második Katarina kezelése. A hajónk kezelése szerintem nem lett a legegyszerűbb, főleg amikor csatára is sor kerül. Túlzottan nehézkesen tudunk csak mozogni. A hajót a következőképpen lehet irányítani.

A bal oldali analóg karral mozoghatunk. Az X az ágyúzás, tehát a támadás gombja. Minden egyes lövés után a bal alsó sarokban egy kijelző töltődni fog. Ha eléri a maximumot, egy extra erőset támadhatunk a Négyzettel. E mellett a kijelző mellett találunk egy másik kék színűt is. Ez "turbó" kijelzője. Ha lenyomjuk a Kört, hajónk egy darabig extra sebességgel fog száguldozni. A jobb oldali analóg karral a nézetet állíthatjuk. Az L2 is fontos szerephez jut, hisz ezzel lehet kikötni. Később az elfoglalt erődben lehet venni hajónkhoz extra fegyvereket és tárgyakat. Ezen eszközök közül az R1-gyel válogathatunk, és a Háromszöggel használhatjuk őket. A szárazföldön a kö-





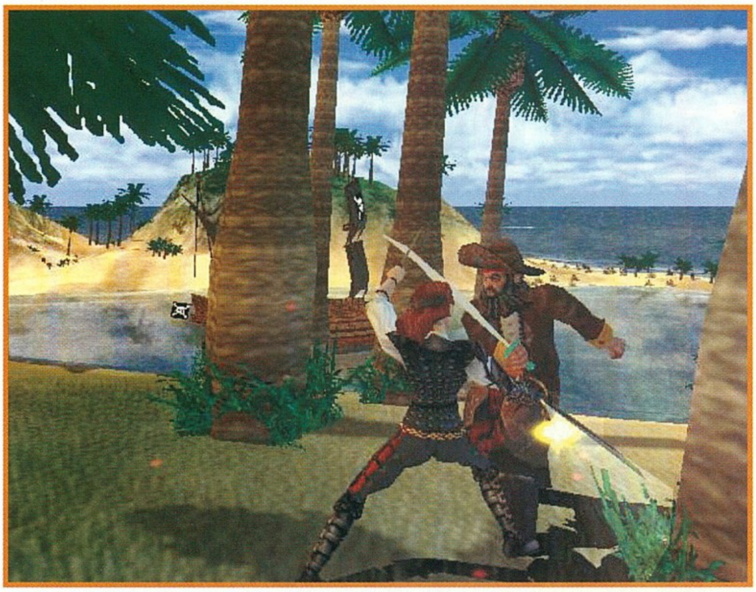
vetkező a helyzet. Szintén X a támadás, és hasonlóan a hajós módhoz itt is minden ütés után töltődni fog az extra támadás kijelzője. Ha betelt a kijelző a Négyzettel egy nagyon erőset támadhatunk. Védekezni az L1-gyel lehet. Ládákat nyitni az L2-vel tudunk, lesz belőle egy pár az biztos. Vannak olyan ládák is, melyek csak kulccsal nyithatók, ezeket a kulcsokat nem lesz egyszerű munka megtalálni. Sőt lesznek rejtett kincses ládák is. Ezek a föld alatt rejtőznek, és szintén az L2-vel lehet őket kiásni. Ha valami lapul a föld alatt, a joy elkezd rezegni, illetve Katarina is elkezdi mondogatni, hogy kincset érez a közelben. Egyébként ezeket nem könnyű megtalálni, szerintem jelezhették volna kicsit pontosabban is, hogy hol vannak a ládák. Találni fogunk teleportokat is, ezeket, ha majd aktiváltuk szintén az L2-vel használhatjuk. A teleportok új helyekre visznek minket, érdemes őket bekapcsolni, majd átkutatni. Természetesen Katarinaval is lehet majd tárgyakat felvenni (főleg fegyvereket), ezeket is a Háromszöggel használhatjuk és az R1-R2 párossal, válogathatunk közülük. A Körrel ugrani tudunk. Fontos gomb még a Select, amivel a térképet hozhatjuk elő. Itt a fel le irányokkal válthatunk a már megszerezett térképek között. Ezen túl a jobbra és a balra iránnyal tanulmányozhatjuk statisztikáinkat. Többek között, itt látható, hogy hány küldetést oldottunk meg eddig, és hány van még hátra. Vehetünk majd Katarinának is cuccokat, a térképen egy cilinderes ürge jelöli az árus helyzetét.

ÉTÉKELÉS

Kicsit sajnálom, hogy a Piratesből egy ilyen átlagos stuffot hoztak csak össze, pedig ha a régi játékot vették volna alapul, biztosan egy nagyszerűbb anyagot lehetett volna kreálni. Ahogy azt már hangsúlyoztam szerintem borzasztó hamar megunható a program, és csak azokat fogja igazán jól lekötni, akik buknak a folyamatos kincskeresésre, meg a újabb és újabb térképek felfedezésére. A tengeri csaták izgalmasak ugyan, de csak átmeneti kikapcsolódást nyújtanak a rengeteg keresgélés között. Felemás a játék grafikája is. Vannak kimondottan szép effektek, de ugyanakkor szembeötlően egyszerűek is. A szereplők túlzottan szögletesek, és animációjuk is darabos kissé. Maguk a terepek ugyan szépek, de semmi óriási látványosságot nem tartalmaznak. Egyedül a víz néz ki jól, de az is csak addig, amíg partra nem szállunk. Még a nyílt tengeren meg a partok mentén elég jól néz ki a víz, ahogy fodrozódik, meg tükröződnek rajta a felszíni dolgok. A sekélyebb részeken halak úszkálnak és a távolban megfigyelhető, ahogy delfinek ugrálnak ki. Viszont közvetlenül a part mentén, úgy néz ki a tenger, mintha oda lenne fagyva a homokhoz. Egyrészt nem hullámzik rendesen, másrészt kicsit szögletesen szegélyezi a partot. Szóval a grafika bár nem rossz egy közepesnél egyáltalán nem jobb, szerintem a PS2 ennél többre is képes lenne. Jópofa, hogy az átvezető filmeknél nagyszerűen keverték a CG animációt rajzolt helyekkel. Olyannyira jól, hogy elsőre meg nem mondanánk az intróban a partról meg a házakról, hogy rajzoltak lennének. Az viszont nem tetszett, hogy az ellenfeleknek (gondolok itt az emberekre) a mesterséges intelligenciája igen alacsony. Ha a közelükbe érünk, egyből észrevesznek, akár mit csinálunk. Nem lehet elbújni, vagy orvul megtámadni őket. Mintha rendelkeznének az Alien filmből ismert ellenfelek érzékelésére használt kijelzővel, ugyanis ha lassan közelítjük őket hátulról, akkor is nekünk rontanak. Bár lehet, hogy ez nem hiba, bár én a Metal Gear után elvárok egy kicsit magasabb gépi értelmet a játékoktól. Főleg ha PS2-re készültek. Amúgy érdekes, hogy a hajók valamivel értelmesebbek! Ugyanis ha valamelyiket már úgy szétlőttük, hogy nem sokára felrobban (ez mondjuk érdekes, szerintem jobban nézne ki, ha elsüllyednének), akkor nem ijed meg a visszavonulástól és meneküléstől sem! Ilyenkor elő áll a Tom és Jerry effektus, azaz perceken keresztül kell üldözni és kergetni őket, mire végleg végzünk velük. Érdekes a hajók intelligenciája megvan, akkor a szárazföldi emberek miért nem kaptak belőle? A zenékkel nincs baj, hangulatos tengeri vagy úgyis mondhatnám kalózos témájú számok, szólnak. Mondjuk, ha egy kicsit változatosabbak lennének számok az nem lett volna baj. Szerintem e Pirates azok számára jó szórakozás, akik szeretik a Tomb Raideres felfedezős játékokat. Nem rossz az anyag, csak monoton és ezért könnyen megunható. Viszont ha kedveled a felfedezéseket a kincs és kulcskeresést, meg a hangulatos kalózos hangulatot, akkor bejön neked az anyag. Mindazonáltal szerintem azt az energiát, amit a Westwood a program megírásának szentelt, befektethette volna, mondjuk a C&C 2: Tiberian Sun vagy a Red Alert 2 PS2-es átírásába. Persze ez csak magán vélemény, és inkább az mondatja velem, hogy még mindig nem jelentették be hivatalosan, hogy valamelyik PC-s stratégiát átírják e PS2-re. Pedig a C&C és a Red Alert PS-es sikere indokolná ezt, szerintem!

Veres Miki







PIRATES - THE LEGEND OF BLACK KAT

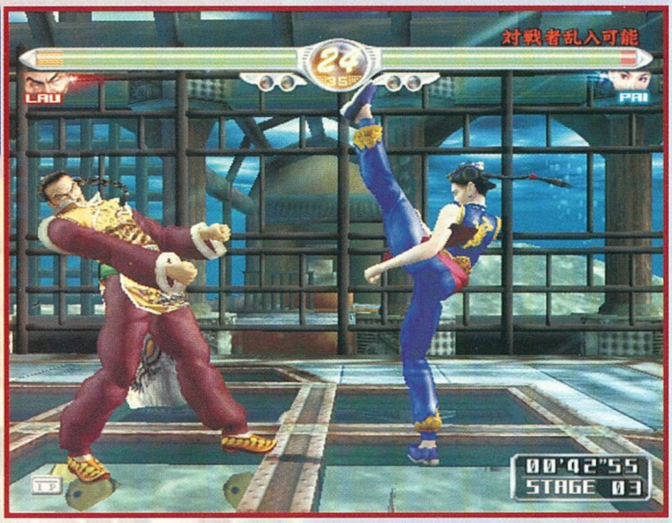
WESTWOOD/ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (561kB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ RITKA AZ ILYEN KALÓZOS, HAJÓSJÁTÉK
× NEM HASONLÍT A RÉGI PIRATESRE, HAMAR MEGUNHATÓ

6.5 pont



Ha a felmerül a verekedős játék téma – főleg konzolokon – mindenkinek a Tekken 3 név ugrik be elsőnek, mint etalon. Nagyon nehéz dolga van annak, aki arra vállalkozik, hogy megdöntse az uralkodását. A Sega mégis megpróbálkozott ezzel, méghozzá egy Plastation 2-es kiadású játékkal, a Virtua Fighter legújabb, 4-es verziójával. Több oldalról is próbáltam nekiesni a programnak és valami oltári nagy bakit találjak benne, de nem igazán sikerült. Ez a játék jó! Úgyhogy érdemes belemerülnünk és kivesézni. Lássuk.

SZOLIDAN VERLEK SZÉJJEL

Az első és talán legfontosabb, amit meg kell említeni, hogy igyekeztek minél kevésbé brutális, de mégis élvezhető bunyót generálni a programozók. Én mondom, ez sikerült is nekik! Sehol nem tocsog vér, nincsenek kivégzések és egyéb szörnyűségek, stb. Az ütéseink után még csak nem is porzik az ellenfél, egyedül a mozdulat és a csattanás adja tudtunkra, hogy eltaláltuk. Ezek hiánya egyáltalán nem kelti a műbunyó érzetét, nagyon élvezetesre sikeredett a játékmenet. Rengeteg fajta lehetőség rejlik a programban, nézzük sorba őket:

A.I. system: Újdonság a játékban a mesterséges intelligenciának nevezett rendszer, mellyel talán a legnehezebb ellenfelek ellen mérkőzhetünk meg. Az elején létre kell hoznunk a memóriakártyára egy játékost, akit utána visszatöltünk és kihívjuk egy meccsre. A kezdetekben még gép irányította játékos minden ütésünket megjegyzi és megtanulja használni őket, illetve kivédeni. Vagyis a menetek alatt folyamatosan tanul a gép és a végén már mindent tudni fog, amit mi is, úgyhogy nagyon bele kell húznunk.

Kumite: Vagyis a túlélő mód. Talán legelőször a Fighting Vipers-ben találkozhattunk ilyennel Saturn-on, azóta közkedvelt a verekedős játékoknál. A lényeg, hogy egy emberrel milyen messzire tudunk eljutni, a végtelenített, folyamatosan újratámadó ellenfelek ellen.

Versus mode: A jól ismert egymás elleni küzdelem, két irányítóval és egy haverral megunhatatlan bunyókat nyomhatunk vele. Összesen 13 szereplő közül csemegézhetünk, csakúgy minta gép elleni játéknál.

Training mode: A gyakorlást három részre osztották. Mivel játék közben nem tudjuk lekérni karaktereink mozdulatlistáját, mint a Mortal Kombat 4-ben vagy a Tekken 3-ban, ezért erre szolgál a Command training, ahol egy mozdulatlan ellenfélen próbálhatjuk ki a kiválasztott ember összes lehetséges támadását (a gép mutatja, hogy mit kell nyomni). Aztán ott van még a Free training, ami a nevéből is következik egy kötetlen menet és a Trial mód, ahol a lehető legjobb stratégiákat sajátíthatjuk el, pl. hogy kell átvenni a vezetést egy folyamatosan védekező ellenfél esetén.



HARAGUDNÁL, HA LEZÚZNÁLAK?



Arcade mode: a jól megszokott gép elleni verseny, ahol minden játékos ellen meg kell küzdenünk, vagyis végigvinni a programot. 13 különféle karakter áll rendelkezésünkre, csakúgy, mint a VS módnál.

A játék egyéb menüpontjai a Data Files, ahol a már szóba került embereket hozhatjuk létre, menthetjük el a kártyára és tölthetjük vissza. A Replaynél értelemszerűen a felvett visszajátszásokat nézhetjük meg, az Optionsban pedig a beállításokat intézhetjük és megnézhetjük a toplistát. A beállítások közt érdemes külön figyelmet fordítani az idő, és az ütési effekt bekapcsolására. Mivel az előbbi elég szűkre van szabva alapból, míg az utóbbival a találatkor feltűnő fény effektet tudjuk bekapcsolni.

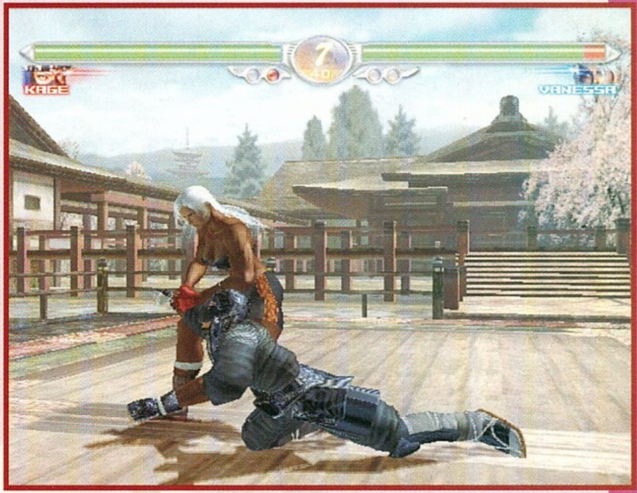


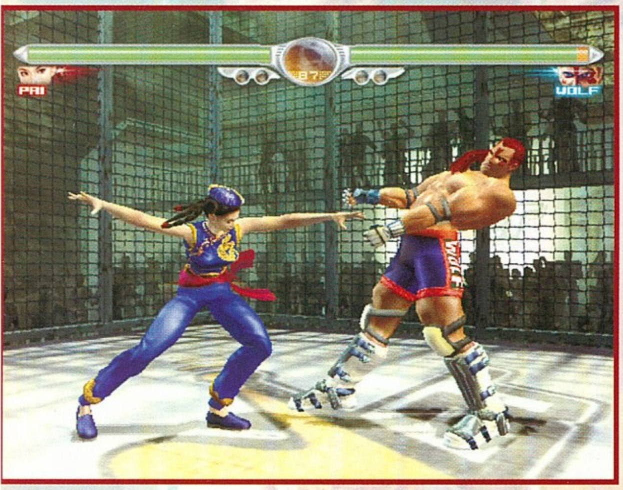
IZOMPACSIRTÁK

Többször említettem, hogy a program alapból 13 választható harcost tartalmaz, de bizonyára lesznek rejtett szereplők is (melyik játékban nincsenek?), de erről semmi biztosat nem tudok mondani. Szerencsére az emberek jó karakteresre sikerültek, nem lesz nehéz kiválasztani a nekünk legjobban fekvőt, aki lehet például egy ninja harcos, egy kigyúrt jamaikai fickó, izmos amerikai bokszos csajszi, törékeny kis japán leányzó, Ryu hasonmása, stb. Kiválasztásukra több mint másfél percünk van, így még arra is marad időnk, hogy a elolvassuk a képernyő szélén található rövid ismertetőket.

Ha nem választottuk ki az Options-ben, hogy legyen pályaválasztó képernyő, akkor véletlenszerűen, vagy arcade modeban az ellenfélnek megfelelően ad be egy









ringet a gép. Ami talán azonnal kiböki a szemünket, hogy milyen villám gyorsan tölt a játék. Szinte másodpercek alatt benn van a memóriában a terep. Láthatunk egy apró kis ízelítőt a tájból, a kamera körbevezet bennünket, majd kezdődik is a meccs. Nem bírom megállni, hogy ne tegyem szóvá, milyen döbbenetesen jól néznek ki a pályák, no meg úgy összességében az egész játék gyönyörű. A helyszínek döbbenetek, ...főleg az, hogy folyamatosan változnak és mozognak a menetek közben. Például a háttérben található épületbe belecsap a villám és összeomlik, a városban előbukkan egy helikopter és a szemünkbe világít, kis idő multán lenyugszik a nap, stb. Nagyon jól néz még ki a víz alatti akvárium, ahol a háttérben halacskák úszkálnak. És akkor még nem is említettem a ringet, mely lehet zárt vagy nyitott. Ha valakivel nyitott ringben kell megküzdenünk, a legjobb taktika, folyamatosan az egyik sarokba kergetni és kilökni a pályáról. Ilyenkor azonnal megnyerjük a mérkőzést és ez még a legkeményebb ellenfelek ellen is beválik. Vannak különlegesen szép terepek, ahol például hóban lépkednek az embereink és kitapossák a havat amerre lépnek, vagy vízzel van teli a ring és tocsognak a pocsolyában, meg ott vannak az őszi fáknak a lehullott levelei, melyeket fúj a szél... A grafikára tényleg nem lehet semmi panaszunk.

IRÁNYÍTÁS

Használjuk az analóg karokat a karakter mozgatásához, míg az összes többi gomb (az irányokat és a start-selectet kivéve) az ütéseket, rúgásokat és védekezést szolgálja. Nem kell nagy ördöngösség, hogy elsőre leverjük a gépet, akár közepes fokozaton. Beválik a jó öreg mortalos játéktermi trükk, miszerint csináld folyamatosan ugyanazt a mozgást és a gép előbb-utóbb meghülyül, elengedi a védekezést és meghal. Itt viszont vannak saját stílussal rendelkező harcosok is, akik nem nagyon dőlnek be a csapdáknak, elmozognak, kivédik a támadást és kinyírnak.

Én különösen ügyes trükköket tudtam ám bevinni, mivel a gép, amit kedvenc főnökünktől kaptam igencsak érdekes dolgokat muvelt. Az irányítón néha beakadt néhány gomb és olyankor magától kezdett el hadonászni az emberem, sőt volt hogy kimentem a klotyóra, mire a gép kipauzálta magát és leverte nekem az ellenfelet (vagyis saját magát). Ez ám a kiszolgálás! Ez a Sony tudhat valamit. Több szempontból is csúcs volt ez a gép, főleg, hogy azzal a figyelmeztetéssel kaptam meg, hogy "Nagyon vigyázz rá Tibikém, mert harmincezerbe került a javítása". **(35 ezerbe, pontosabban, plusz Áfa. GvM)** Nos, ezek után hazacaplattam, betoltam a gépbe a kábeleket, bepattintottam a lemezt és vártam. De semmi se történt. Az olvasó kerregett benne, néha lépkedett egyet-kettőt magától a menüben, de ezen kívül semmi. Próbáltam az egyik meg a másik oldalára fektetni, de nem használt. Na, mondom Martin megint egy félhalott zombi gépet sózott rám. Mikor már éppen a kikapcsolás felé nyúltam, egyszer csak csoda történt, berántotta a programot a memóriába és elindult. Nagy volt itt az öröm, ugrált és táncolt az egész család, a tengerimalac kiszabadult a terráriumából és szétrágta a fél lakást örömében. Különösen boldoggá tett, hogy végre leesett az állam egy Playstation 2-es játék grafikájától. Az utóbbi időben egyedül a GameCube okozott nálam ilyet. Kicsit ugyan húztam a számat, hogy néhol a vonalak kissé túlzottan villognak az interlace felbontásnak köszönhetően, és ez a színek rovására megy, de aztán rájöttem, hogy mindennek az őscsótány TV-m az oka, aki nehezen bánik az NTSC felbontással.



MI AZ, AMI KIMARADT?

Úrrá lett rajtam a gigantikus Virtua Fighter láz, azonnal be is kapcsoltam a számítógépet és felsiklottam a világhálóra, némi plusz információ után kutatva. Rá is akadtam több konzolos lap, és mily meglepő, még a Sega oldalán is. Persze mindenhol csak az európai változatról esik szó. A screenshotokat nézegetve megakadt a szemem egy érdekes opción, amit nem találtam meg az NTSC verzióban, ez pedig a Character Edit. Utána olvastam és itt bizony emberünk ruházatát és kinézetét editálhatjuk a végletekig, sőt a csajok buksijára még satyeszt is tehetünk. Különben a karakterek öltözetét az is meghatározza, hogy melyik játékos (illetve irányítóval) választja őket. Ezen kívül több eltérést is észrevettem, például a Kumite módot Survival mode-nak hívják, stb. Remélhetőleg a nálunk forgalomba kerülő végleges verzió már tartalmazni fogja ezeket a nyalánkságokat.

Endrédy 'Neon' Tibi



VIRTUA FIGHTER 4

SEGA

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (2X40KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

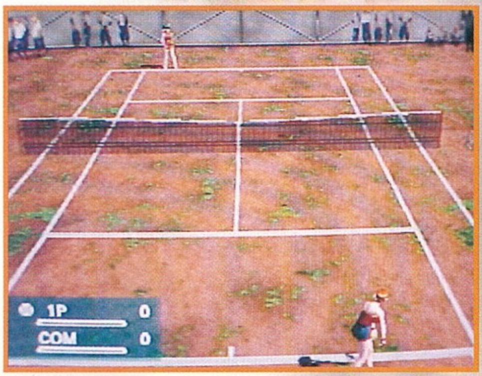
✓ GYÖNYÖRŰ, VILLÁMGYORS, ÉLVEZETES
× ÍRHATTAK VOLNA FÜLBEMÁSZÓBB MUZSIKÁT IS

9 pont

TENISZ PÁRKERESŐ SZOLGÁLAT



A japán különlegességeket kedvelők örülhetnek, mert nekikezdtünk a nehezen beszerezhető programok bemutatásának, ezek közül az első egy igen érdekes koncepción alapul. Adva van egy kevés szerelmespár, akik megküzdenek egymással a "teniszpályákon". Az idézőjel nem véletlenül van ott, hiszen ezek a helyszínek mindenre emlékeztetnek, csak nem a sport által megkövetelt terepre. Van itt minden, ami kapcsolódhat a szerelmesek szétrobbantásához kapcsolódó eseményhez, személyes kedvencem a kastélyban megrendezett bál, ahol a kedves résztvevők között adogathatjuk a labdát. Nem semmi, az biztos. Lehet egyébként normál játékot indítani, de ha csak egy könnyed akcióra vágyunk, azt is megtehetjük. Az opciókban egyébként minden fontos beállítást megtalálunk, a nehézségtől a meccsek hosszáig. Játék közben lehetünk haverral, vagy egyedül, és szimpla, vagy dupla küzdelemben. Én személy szerint a Sega Tennis óta mindig duplázok, és ez most sem volt másképpen, hiszen izgalmasabb a dolog, ha van még egy segítőm is, és az ellenfelek is ketten vannak. A küzdelmek menete a megszokott, szerva itt, szerva ott, mi pedig adogatjuk vissza a lasztit, egyedüli eltérés a speciális mozdulatban rejlik, amit a háromszöggel csalhatunk ki emberünkből, ha már felment a piros csík a balalsó sarokban. A szereplők aranyosak, és ezt leginkább a manga csajokra értem, mert a fiúszereplőkben számomra semmi aranyos nincs, ők talán majd a lányoknak jönnek be. A választható hölgyek egyébként hűen tükrözik a japán igényeket, nagy szemük, és hatalmas, minden mozdulatra rezzenő melleik vannak. Egyem a... Ehh, mindegy. A grafika egyébként botrányos, minden tiszta pixel, semmi sincs kidolgozva rendesen, és ez végig jellemzi a játékot, sem a pályák, sem a szereplők nem kivételek. Ez a legfőbb hibája a programnak, de azért a játszhatósággal is van egy-két probléma. Valahogy nem mindig úgy reagál az emberünk, ahogy kéne, és ez felettébb nehézzé teszi a továbbjutást. Ezeken kívül már csak egy fontos negatívum van a tarsolyomban, méghozzá a nevetségesnek hangzó, de az életben sokkal jobban feldühítő KÉT PERCES töltési idő az új pályák előtt... Fárasztó, és ezen még a közben bemutatott fürdőruhás képek sem változtatnak...na jó, párat azért szívesen nézegettem :-). Ha azonban túltettük magunkat ezeken a hibákon, egészen jól szórakozhatunk, mert a játék élvezhető, a zenék japánosak, és pont ezért szuperek, a csajok mellei pedig igézően ugrálnak fel-alá. Egészen tűrhető a Love Smash, és riválisa egyelőre nincsen (mondjuk rögtön el is áshatná magát, ha a Virtua Tennis is megjelenne PS2-re), mindenesetre, csak a japán érdekességek kedvelőinek ajánlom.





Böjtös Gábor

LOVE SMASH - SUPER TENNIS PLAYERS

HUNEX/D-3

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (69KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ TENISZ, IGEN ÉRDEKES MEGKÖZELÍTÉSBEN
× KISSÉ LEHETNE IGÉNYESEBB A KIDOLGOZÁS

6 pont

MENTSÉTEK MEG LELKEINKET



AIR RANGER
RESCUE HELICOPTER



Biztosan vannak olyanok, akik a Légi mentők című buta sorozatot szokták nézni az xy csatornán (már ezt elég nehéz elképzelni). Talán pont nekik készülnek az olyan programok, mint a már korábban bemutatott City Crisis, vagy a most nagyító alá helyezett Air Ranger. A feladatunk, ugyanúgy, mint az említett TV sorozatban, az lesz, hogy a tisztelt polgárok védelmében mindent megtegyünk, és védelmezzük őket minden apróbb veszélytől, a nagyobb balesetektől, esetleg magától a nagybetűs haláltól. A menüben találhattok eligazítást, gyakorló feladatokat, de akár rögtön belevethetitek magatokat a sűrűjébe, ezzel elindítva karriereteket. Az irányítás nem nehéz, hamar hozzá lehet szokni, még amellett is, hogy minden gombot használatba vehetünk a különböző funkciókhoz. Kicsit szimulátor jellegű a program (nem annyira árkádos, mint a CC), és ezt figyelembe véve minden elismerésem annak, aki ennél remekebbül megoldotta volna a kezelést. Tényleg minden ott van, ahol lennie kéne, én egy-két elbénázott küldetés után vígan repkedtem erre-arra mindenféle ütközés, szerencsétlenkedés nélkül. A küldetések változatosak, menthetünk embereket közlekedési balesetekből, helyreállíthatjuk egy hatalmas híd forgalmát, amit az elszabadult kamion szállítmánya akadályoz, de akár egy hajóból is felhúzhatjuk a szerencsétlenül jártakat. Ezek azonban csak az első lehetőségek, utánuk még több móka vár rátok, csak győzzétek őket teljesíteni. Természetesen nem mehetünk csak úgy egyik pályáról a másikra, a gép nézi az eredményeinket, és ahhoz, hogy minden helikopter típus, és minden küldetés megjelegyen, nos ahhoz bizony legalább platina fokozatot kell elérnünk, ami azért már kicsit nehezebbé teszi a dolgokat, ilyenkor ugyanis nem hibázhatunk egyet sem, és ráadásul hamar teljesítenünk kell a feladatot is. A grafika nagyon szép, csak néhol lehet zavaró körülményeket találni (ilyen az a pillanat, amikor ködösítéssel találkozunk), szerintem nagyon jó munkát végeztek a fejlesztők, főleg ha figyelembe vesszük a sok, nagyban eltérő kameranézetet, na meg azt, hogy még a helikopter belsejéből is bármerre nézelődhetünk, mindent olyan tökéletesen látunk, ahogy az a nagykönyvben meg vagyon írva. A hangok, és a zenék is megfelelőek, tulajdonképpen minden tökéletes, ami számít, és ez leginkább a hangulatra igaz, mert hiszitek, vagy sem, ebben a hónapban szinte ezzel a programmal játszottam a legtöbbet, ami azért mutat valamit. Azt hiszem, nyugodtan ajánlhatom bárkinek ezt a remek kivitelezésű programot, mert remek szórakozást nyújt, ráadásul szerintem még jobban is sikerült, mint az egyetlen konkurens, a City Crisis. Két apró negatívuma van összesen, az egyik a néhol gyengélkedő grafika, míg a másik, hogy csak egy fél oldalam volt rá...

Böjtös Gábor



AIR RANGER

ASK

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (109KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HANGULATOS, ÉS ÉLVEZETES HELIKOPTER SZIMULÁTOR
× EGY KEVÉSKE GRAFIKAI HIÁNYOSSÁG

9 pont



TOMBOL A JAPÁN TÖRPEKOCSI LÁZ

Még tavaly, a novemberi (43-as) számunkban aDaM kolléga tesztelte a Gadget Racers nevű csodát, amit a Takara adott ki. A program ugyan sem nála, sem máshol nem aratott hatalmas sikert, a cég valamiért a folytatás lehetősége mellett döntött, és japánban már most beszerezhető a furcsa nevű második rész…hát, nem várattak sokat minket, az tuti, bár az értelmi részét nem látom a dolognak. Én ugyan nem próbáltam az elődöt, valahogy nem is vágyom az ismeretség létrehozására. Munkatársam cikkét elolvasva az a sanda



gyanúm támadt, hogy újításokról itt nem nagyon van szó, csak egy egyszerű folytatásról, ami azt kell mondjam, ismét nem fog nagy tömegeket rajongásra késztetni. A játék egy hétköznapi versenyzés, a hétköznapi autóknál jóval kisebb, amolyan zsugorított járművekkel. Normál módban mehetünk különféle, eltérő stílusú pályákon egyedül, vagy ketten, míg karriert játszva már érdekesebb lesz a téma, mert növelhetjük gépezetünk tudását a továbbjutás alatt megszerzendő pontokkal, így egyre erősebbé válva a gépi mezőnnyel szemben. A legnagyobb móka az egészben, hogy a versenyeken kívül barangolhatunk mindenfelé a különböző városokban, eközben meglátogatva a festőműhelyt, az alkatrészest, vagy a többi látványosságot. Idővel pediglen kijuthatunk az autópályára is, hogy szemügyre vegyük a környéket, és annak nevezetességeit. Ezen a részen még egészen érdekes a program, legalábbis én egészen jól elvoltam, furikáztam ide-oda, és közben gondolkoztam az élet nagy dolgain. A versenyek már teljesen hétköznapiak…elindulunk jó sokan, lökdösődünk, falra kenjük a riválisokat, dudálunk, szidjuk a készítőket a remek irányításért, és fejcsóválva érünk be a célba, mialatt azon töprengünk, hova tűnt az élboly. Az egyetlen érdekesség, hogy néha még hatalmas vízeséseken is lezúdulhatunk, vagy folyókban is közlekedhetünk, mert ugye ezt nem sokszor tehetjük meg a GT3-ban, és társaiban, az életben pedig még ritkábban adjuk ilyenre a fejünket (a fejünk még hagyján, de a drága autót meg pláne nem tesszük ki ilyen veszélyes helyzeteknek…). Nos ennyi az alap információkról, az értékelés pedig elég egyszerű lesz a számomra. A grafika aranyos, de nem a legszebb, pont megfelel azoknak a gyerekeknek, akik erre a lemezre vágynak. Az irányításnak vannak nagyon gyenge pontjai, és ez sajnos a hangulatot is korlátozza az alapszint helyzetére. A zenék általánosságban bejöttek, tipikusan japánosak, viszont pár szám, és a motorhang rendesen megdézsmálta az agysejtjeimet, utóbbi kifejezetten idegesítő, ezért ajánlom a kikapcsolását. Mit is mondhatnék még, ez egy teljesen hétköznapi játék, leginkább gyerekeknek, bár nekik is találhatunk jobbat ennél.

Böjtös Gábor



CHORO Q HIGH GRADE 2

TAKARA

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (195KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KELLEMES AUTÓVERSENY GYEREKEKNEK
× NEM KEVÉS HIBÁVAL MEGTOLDVA

5.5 pont



...ÉN IS JÖVÖK, VÁRJ BOMBÁZÓ!

A fene, nem jut az eszembe kezdésnek semmi, pedig nagyon szeretem a főszereplő kis figurát, hiszen az alap Nintendo gép óta már rengetegszer elővettem tartós szórakozás céljából a nevével fémjelzett programokat. Most azonban nem egy tipikus bombaember játékkal van dolgom, elvégre itt most versenyezni kell Mario Kart, vagy CTR módra. Az alapsorozatot remélem sokan ismerik, abban a főhőst kellett irányítani a labirintusok rengetegében, és az volt a fő cél, hogy kirobbantsuk a falakat, felvegyük a képességnövelő ikonokat, megnyissuk a kijáratot jelentő kaput, valamint leamortizáljuk az ellenfeleket. A filing hatalmas volt, és maradandó, talán még a Pac-Man érzést is túlszárnyalta, de az biztos, hogy elérte ugyanazt a szintet. Sajnos azonban minden nagyobb sikereket elérő főhős belekerül előbb-utóbb a pénzszagú vállalatok biznisz hálójába, ezzel eladva önmagát, és a korábban használt stílust. Így járt a mi emberünk is, amilyen hévvel nyomkodta annak idején a robbanószerkezetek kibiztosítóját, olyan erővel tapossa most a gázpedált, és rángatja vadul a kormányt. Természetesen vannak fegyverek, mert milyen MK klón az, amiben nincsenek, és ezekkel rendesen szívathatunk mindenkit, vagy rosszabb esetben minket találnak meg az ellen által szabadjára engedett, dühöngő, céltalanul kolbászoló cápafejű rakéták, a kanyar mögött fanyar mosollyal megbújó, antiszociális égő bombák, vagy a hangos röhögéssel nyomunkban loholó, csaholó, bulldog módjára ragaszkodó hőkövetők. Miki mókatára kitárult, a gyorsulási pályáktól a szellemjárta földekig, kastélyig minden megtalálható, és bejárható egyedül, vagy többen, kupában, vagy szimpla összeméretettetésben. A téma már ezerszer lerágott csont, és a nagy elődöket itt sem sikerült beérni, vagy túlszárnyalni. A grafika nézhető, de semmi különös, a játszhatóság jó, az egész leginkább átlagosként nevezhető, AZONBAN van a menüben egy pont, ami megmenti a lemezt a kukától, vagy a szekrény polcának homályba vesző, porosodásra rendkívül hajlamos pontjától…és ez a klasszikus Bomberman aljáték. Itt újraélhetjük a rég elfeledett örömöket, és vígan robbantgathatunk akár többen is, nem törődve az idejemúlt grafikával, és azzal, hogy tulajdonképpen egy PS2 virít a TV-nk alatt.

őszintén megvallom, én ezt a menüpontot vettem igénybe a legtöbbször, fittyet hányva a “korszerű” versenyzésekkel szemben, amik nem nagyon tudtak már lekötni, bár gyerekként lehet, hogy azt is élvezném. Külön érdekesség, hogy a program támogatja a GT3 féle kormányt. Mindenesetre a CD-n elhelyezett retro mód már megér nálam egy tízest, a levont két pont pedig csak a főjáték hibája, negatívumot csak arról tudok mondani. Bomberman rulez!

Böjtös Gábor





BOMBERMAN KART

HUDSON

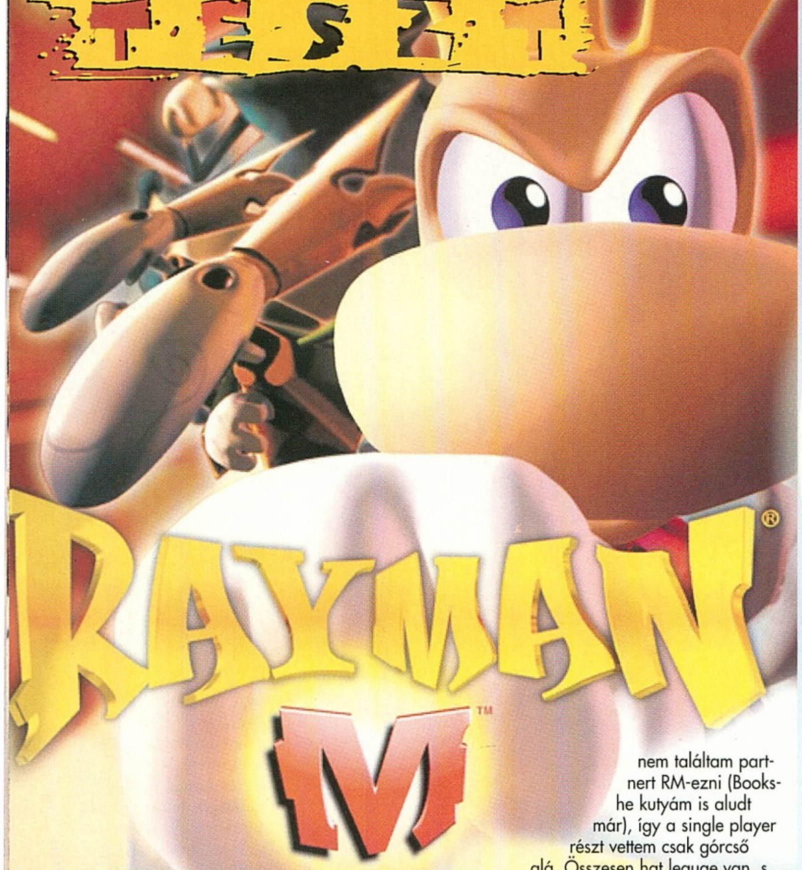
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

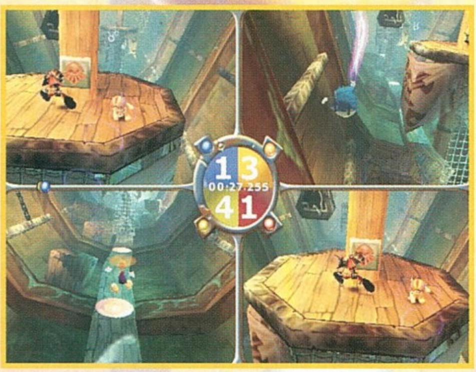
1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (696KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER, GT FORCE KORMÁNY

✓ VERSENY GYEREKEKNEK, ÉS KLASSZIKUS ALJÁTÉK ÖREGEKNEK
× CSAK A VERSENYBEN VANNAK HIBÁK, BOMBERMAN TÖKÉLETES

8 pont

Rayman M





M bizony, mint multipläjer! Egyedi kinézetű Raymankánk nem kerülhette el a népszerű platform figurák sorsát, ami elérte anno Crash Bandicoot-ot és csapatát is. Múltkor láttam bandicootot a tv-ben, hát az ott bemutatott kis szürke bundás ausztrál erszényes abszolút nem hasonlított a játékban található róka – farkas szerű hőshöz! Raymant viszont nem hiszem, hogy bármi létezőről mintázták volna (vagy csak eddig nem akadt rá a tudomány), így kinézetébe nem is akarok belekötni, maximum kissé nehéz játszhatóságába az előző részek tekintetében. De itt jön be a multiplay egyik igen kedvező tulajdonsága, mégpedig az, hogy a csaló gép helyett szegény játékos társunkat szidhatjuk (ütlegelhetjük) kedvünk szerint. Nos, az egyértelmű, hogy a légies végtagú állatka (?) benne van a M szekcióban ugye, mellette pedig nem meglepő módon ismerősöket üdvözölhetünk: Razor, Teensies, Henchman, Globox és még három rejtett karakter várja azt, hogy segítségükkel nagy defeatet mérjünk szegény haverunkra valamelyik pályán. A kezelést tanulmányozva már látható, hogy alapvetően két féle, verseny és harci mérkőzésekben jeleskedhetünk. Mivel sajnálatosan éjjel kettőkor otthon nem találtam partnert RM-ezni (Bookshe kutyám is aludt már), így a single player részt vettem csak górcső alá. Összesen hat leauge van, s ezeken belül három – három race és kombat pálya. A beginner (mint elsőre hozzáférhető) osztályban a verseny amolyan akadálypálya, kikapcsolható meg átugornivaló falakkal, szétlőhető dobozokkal (amik olyan magasra dobó ugrókorongot tartalmaznak), megrázó élményt nyújtó energiamezőkkel, csúszós futójárdákkal és gyorsító turbómezőkkel. A graphic nagyon szép, szerencsére nem rontották le a kitűnő Rayman minőséget, változatos színekkel és fényhatásokkal manipulálták a tervezők. Bár nekem nem igazán sikerült még utol sem érni az előttem levőket, de szokás szerint inkább én voltam a béna, mintsem a játék sikerült túl nehézre. A kombatban pedig (még mindig a beginner league) az volt a cél, hogy én szedjek össze előbb öt darab valamit, miközben vigyázok az ellenfél fagyasztó golyóbisaira (ez nem mindig jött össze). Én is lövöldözhettem ilyeneket, segítségképpen még a célkereszt is rálockolt a gonoszra – viszont az előszeretettel bújt el a tereptárgyak mögé. Futó ismeretségem a RM-el azért nem mondható sikertelennek, és meg vagyok róla győződve, hogy az ilyen multi gamék nagyszerű mulatságok és bulik kiemelt hangulatfelelőse lehet.

Dzson.



RAYMAN M

UBI SOFT

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (222KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ RAYMAN, RAYMAN!
× SEMMI KÜLÖNÖS

9 pont

UEFA Champions League



Féltem ám ettől a focitól, de nem azért, mert fóbiás vagyok, hanem mert eddig csak egy focis cikkem volt, így nem éreztem magam teljesen kompetensnek a témában. Bár sokszor figyeltem, mint csatázik egymással Gepu és Don a Fifával, azért játszani mégis más. Már előre gondolkoztam, mire is kell figyelnem: grafika, játszhatóság, élethűség... Na jó, korong be, loading loading. Menü képernyő. Hát akkor ugorjunk bele a mélyvízbe a Quick Starttal. Egy figura ácsorog valami mezben, forgatható meg minden. Csapatválasztás, van itt 1-2-3-4 csoport, Real Madrid, Liverpool, Borussia Dortmund, Galata Saray, ez mind szép. Lehet kutatni a régi bajnokcsapatok között is 1956-tól 2001-ig bezárólag, meg developer teams, custom teams is választható. Fú, ez tök bonyolult, tuti jó játék lesz – gondolja Dzson. Start. Halk kerregés, és megjelenik a stadion. Közelebb hajolok a TV-hez, mert azt hittem valami baja van a szemeimnek, de nem. Na jó, ez még nem jelent semmit, lássuk a meccset. A kamera már bent van a stadionon belül és befutnak a csapatok. Mi ez? GvM egy PSX játékot adott tesztelni? Nem, ez a primitív egyszerűség nem lehet egy PS2 játék! De az... Borzalom, de megrendszabályozom magam azzal, hogy talán a játékon van a hangsúly. Focizgatnék hát a sípszó után, de a játékosok elkapták a paralízist az elemes Godaitól. Semmi dinamika, semmi élethűség, szerintem az értékelő lassan átcsúszik a negatív tartományba. De ez még semmi! A játék AI-ja (ha lehet ezt annak hívni) olyan szinten szellemileg visszamaradott, hogy ha megállok a labdával egy helyben, megáll az egész mezőny és engem les! Értitek? Áll mindenki egy helyben! Nagyjából 2 másodperc múlva aztán a legközelebb álló ellenfél kapcsol, és becsúszik (a még mindig mozdulatlan játékosomnak). A bíró szerint ez sárga lap, amit én a developereknek adnék inkább. Már szórakozok, és megint megállok a lasztival, de a jelenet ugyanúgy megismétlődik. A negyedik (!) után pedig jön is egy piros lap neki. Nem bírom én most ezt, hajnal van, álmos vagyok, és ilyen viccről kell írnom nektek, ami még a leltárba sem való. Gondoltam, megnézem az Options-t, hátha ez valami hiper game, csak én nem állítottam be valamit, de a nehézségi fokozat maximumánál is csak annyi volt a különbség, hogy az ácsorgó csatárom szerelését nem jutalmazta lappal a bíró. Ebből elég is volt ennyi, még viccnek is rossz.

Dzson





UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE 2001-2002

TAKE 2

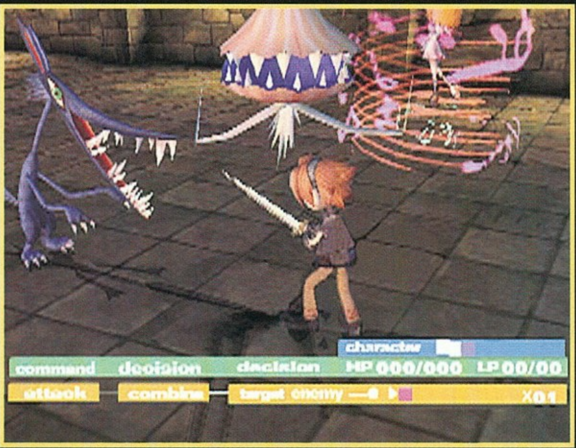
GRAFIKA:	SIRALMAS
JÁTSZHATÓSÁG:	SIRALMAS
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	SIRALMAS

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (93KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

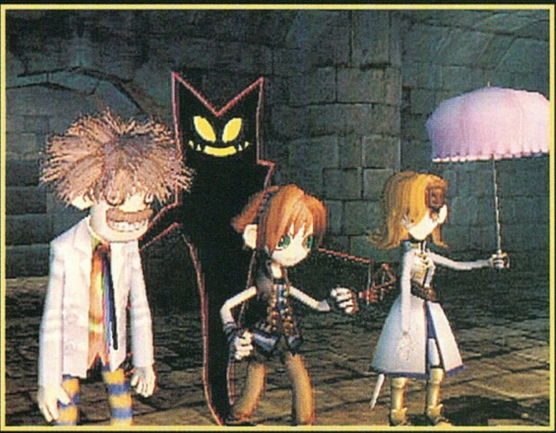
✓ BENNE VAN, HOGY UEFA
× ENNEK SEM ÉRTETTEM A LÉNYEGÉT

2 pont

Mikor először töltöttem be az Okage: Shadow King című játékot, rögtön arra apelláltam, hogy egy Vib Ribbon féle őrült stuff került a kezembe. Azért vontam le ezt az utólag tévesnek bizonyult konzekvenciát, mivel a címből és a kezdőképernyő kissé fura rajzaiból a tapasztaltabb játékos egyből egy a szokásostól eltérő játékra számít. Bár lehet, hogy bennem van a hiba és kezdek besokallni ettől a rengeteg RPG játéktól. Ha megnézitek az elmúlt fél évben csak ilyen stuffok mentek át a kezemen, sőt RPG játékon kívül mostanság egyáltalán nem is játszottam mással. Ahogy a közmondás is tartja "Jóból is megárt a sok", ami felettébb igaz! Teljesen kiéheztem olyan anyagokra, mint a WRC, a Half Life vagy az Age of Empires 2. Tartottam most egy pár napos kúrát és csak WRC-t, WipeOut Fusiont meg a SNES-es retro anyagokat nyomtam, így most újult erővel vetettem bele magam a szerepjátékok szépségeibe. Hiába, egy gazdagon megterített asztal is csak akkor ízléses, ha változatos ételek vannak rajta! Visszakanyarodva az Okage-re, azért nem tévedtem nagyot, mikor az elején nem mindennapinak ítéltem ezt a játékot. RPG ez is, de mégis más egy kicsit, mint a többi. Hogy miért? Csak nézz rá képekre és szerintem leszűrheted! A játék megrajzolásánál nem az volt a szempont, hogy minél realisztikusabb grafikát állítsanak elő, de még csak azt sem akarták az alkotók, hogy a manga stílust majmolja az anyag. Nem! Úgy néz ki az Okage, mintha a főprogramozó az ötéves kisfiának adta volna a ceruzát, aki aztán megrajzolta a szereplőket. Félreértés ne essék, ezzel nem ledegradálni akartam az anyagot, mert éppen a szereplők fura kinézette miatt, meg az érdekes képi világnak köszönhetően egyedi az Okage. Mind ezt a képi világot remekül ötvözték egy humoros és rendkívül szórakoztató történettel. Óriási pozitívum, hogy tele van poénokkal a sztori és szerencsére jó poénokkal, nem debil erőltetett hülyeségekkel. Hogy érzékeltessek ebből valamit, ismertetném nagyvonalakban a sztorit. Mivel tipikusan japán az egész, ne vegyétek nagyon komolyan!







OKAGE
Shadow King
AZ ÁRNYÉKKIRÁLY LEGENDÁJA



SHADOW KING

A történet főhőse Ari egy teljesen normális 16 éves fiú és egy teljesen normális(?) családban él, nagyszüleivel, szüleivel és húgával Annie-vel. Ari apja egy napon egy színes üveget hoz haza, melyet akárhogy próbálják, nem tudnak kinyitni. Ari éli az átlagos 16 évesek életét, amikor egyik este, mikor haza felé tart a cirkuszból húgát szellemek támadják meg. Szerencsésen elkergeti a szellemet, de Annie kómába esik és elkapja a "tehénbetegséget". Ez azt jelenti soha nem ébred fel és álmában tehénakcentussal beszél! Apja csak egy megoldást lát a lány meggyógyítására, nevezetesen ha kinyitják a színes üvegcsét. Ebben ugyanis az apa szerint egy olyan varázsló él, mely segíthet Annie-n. Egy rövid szertartás keretében megnyílik az üveget, amiben azonban a jóságos varázsló helyett a Gonoszság Királya, Stan lakik. Még régen egy hős (Hopkins) legyőzte Stant és az üvegbe zárta. A szolgája James segítségével Stan egy ajánlatot tesz a családnak. Ha valamelyikük a sötétség szolgálatába áll, akkor meggyógyítja Annie-t. Egy rövid teszt után kiderül, hogy Ari a legalkalmasabb a szolgálatra, ezért őt választja Stan. Ígéretéhez híven meggyógyítja Annie-t, ám gonoszságát bizonyítandó rózsaszínűvé változtatja a lány árnyékát! Ezután Ari saját árnyékába költözik Stan, amit másnap az apja elújságol mindenkinek. Ez a hírverés nem éppen úgy sikerül, ahogy azt Stan elvárná, mert a jóságos apa úgy állítja be az eseményeket, mintha a fia Ari egy ügyes trükköt megtanulva tudna "játszani" az árnyékával. Így hát hiába erősködik, fenyegetőzik Stan, a faluban minden ember kiröhögi és senki nem veszi komolyan. Haláli és rengeteget röhögtem, ahogy Stan mindenkinek bizonyítani akarja, hogy milyen gonosz és kegyetlen közben meg senki oda se figyel rá csak kinevetik, sőt amikor valami gonoszságát akarja bizonyítani, akkor is jót cselekszik (persze nem tudatosan). Akkor feküdtem meg, mikor összetalálkoztam egy gonosz szellemmel (Stan szerint harmadosztályú volt) és ő is nemhogy a gonoszság királyának, hanem egy egyszerű árnyéknak titulálta! Nagyon jó poénok vannak a történetben, főleg, hogy a gonosz Stant (tényleg gonosz!), mindenki semmibe veszi – komolyan már meg is sajnáltam ez a kissé nagyképű királyt, aki egyébként Arit állandóan csak rabszolgának nevezi. Ilyenkor James vigasztalja meg Stant! Ráadásul Stan tudomást szerez, hogy feltűnt a világon pár vetélytársa, akik szintén a Gonoszság Királynak adják magukat ki. Innen indul az igazi sztori, ugyanis fel kell deríteni a többi Evil Kinget, el kell őket pusztítani, hogy Stan ereje visszatérjen és újra uralkodjon az emberiségen! A világot bejárva kell teljesítenünk a küldetést és közben számtalan humoros és poénos helyzetbe sodródva.

Tetszik ez a sztori, főleg, hogy lényegében, ellentétben a többi RPG-vel most a gonosz szolgálatában állunk! Fő a változatosság!

JÁTÉKMENET

A játék különböző térképeken, vagyis földrészeken játszódik. A részek között teleportokkal lehet közlekedni. Ezek majd a történet szerint fognak megnyílni előttünk. Természetesen majd csatlakoznak hozzánk újabb hősök is, maga történet vezetésben és játékmenetben teljesen a klasszikus és hagyományos alapokon nyugszik a Okage. A harc is az FF hagyományai szerint azaz ATB rendszerben folyik. Lehetőség lesz majd varázslatok és támadások kifejlesztésére is, persze ehhez el kell érni a megfelelő szinteket. Mivel az ellenségek ott mászkálnak a terepen ezért az ügyesebbek el is kerülhetik az összecsapásokat, számolva persze azzal, hogy nem fognak fejlődni. Mindenkinek lehet majd cuccokat is szerezni, melyek tulajdonságainkat fogják növelni. Fontos megemlíteni, hogy a Négyzet lenyomásával előhívhatjuk Stant, aki tanácsokkal fog ellátni a továbbjutást illetően. Ugyancsak segítségünkre lesz majd harcok alatt is, ilyenkor gyakran megtámadja magától az ellenfelet, persze csak akkor, ha egy adott helyzet ezt megkívánja. A harcok és a játékmenet viszonylag egyszerű, és olyan, mint a játék képi világa, azaz a kisebbeket veszi célba, így bárki néhány perc játék után elsajátíthatja az alapokat.

ÉRTÉKELÉS

Annak ellenére, hogy kicsit gyerekes az Okage, szerintem egy kellemes RPG játék. Jó humor van benne és ezt mindig nagyra értékelem. Több hiba is rontja azonban az összképet. Először is, ahogy azt említettem kicsit gyerekes lett az anyag, legalábbis sokan ezt fogják róla gondolni. Ez még nem lenne akkora baj, szerintem ugyanis kifejezetten stílusos az egész, sokkal zavaróbb hiba van a grafikában. Bár kétségtelenül szép a program, csak sajnos olyan, mintha egy közellátó szemüvegben néznénk az egészet. Azaz a távoli tereptárgyak elég erősen el vannak homályosítva és ez elég idegesítő, ha az ember sokáig nézi a képet. Ha közelebb érünk bármihez is a felbontás vált és kiélesedik a kép, de engem ez akkor is zavart. Más hiba nem nagyon van legfeljebb a harcok unalmasak egy csöppet, de ez inkább szubjektív vélemény. A zenék kellemesek, jó hangulatot teremtenek a kissé debil történetnek. Viszont megint előjön a másik hiba, nevezetesen nincs mindig hangjuk a szereplőknek, csak bizonyos helyzetekben. Elég nagy az RPG dömping mostanság, úgyhogy megfontolandó, hogy melyik játékot szerezzük be, de szerintem az Okage azoknak jó választás, akik kedvelik a humoros és tipikusan japán stílusú anyagokat. Ő számukra remek élmény lesz a játék!

Veres Miki

OKAGE: SHADOW KING

SONY

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (145KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ RENDKÍVÜL HUMOROS ÉS POÉNOS SZTORI
× TÚL HOMÁLYOS HÁTTÉR, KISSÉ GYEREKES

7 pont

NAGYONMANGA. NAGYONROBOT. NAGYONHÁBORÚ

Bevallom, nem vártam sok jót a Forever Kingdom című játéktól, amikor megpillantottam, hogy a From Software készítette. Pesszimizmusomnak két kiváltó oka is volt. Az Armored Core-ral világhírűvé vált cég ugyanis eddig két számottevő RPG-t adott ki, az Eternal Ringet és az Evergrace-t. Mind a két stuff a PS2 megjelenésének első hónapjaiban érkezett meg, és véleményem szerint nagyon gyenge eresztések voltak. Persze ennek is megvan a magyarázata, hisz az Eternal Ring még nem tudta kihasználni elég jól a gép technikai adottságait, az Evergrace pedig eredetileg egy PS1-re készült szoftver lett volna és csak utólag kezdték átírni a játékot PS2-re. Ez meg is látszott rajta, a grafikája ugyan mutatós lett, de mivel az engine-t nem igazították a PS2 tudásához, ezért szörnyen lassúvá és akadozottá vált az egész. Mivel a Forever Kingdom valójában az Evergrace második részének készült, ezért volt részemről a negatív várakozás. Aztán ahogy az lenni szokott, néhány óra tesztelés után beláttam, ez az anyag csúcs! Nem hibátlan, de élvezetes és nagyszerű RPG-vel leptek meg minket a From programozói. Csak az a kár, hogy rengeteget késett az anyag, hisz Japánban már tavaly június óta hozzáférhető, ám angolul csak most érkezett meg.



HÁROM BARÁT TÖRTÉNETE

A Forever Kingdom, mint említettem a második része az Evergrace-nek. Ennek ellenére nem folytatása a sztori az elsőnek, hanem ha jól vettem észre, akkor az előzménye. A játék egy gyönyörű bevezető videóval indul és az utána következő intró is nagyon király! A FK világában négy királyság játszik központi szerepet. Pontosabban nem is helyes a királyság szó, hisz ezek a helyek már csak városok. A történet egy Edinbury nevű kontinensen játszódik. Ezen a helyen régen egy hatalmas civilizáció, a Riuebane Birodalom pompázott, de ebből már csak négy település maradt. Az első Morea, a második Solta, a harmadik Seclue, az utolsó Toledo. Hamarosan kirobbant egy agresszív konfliktus Morea és Solta között egy nagyobb erdő birtoklásáért. A dolog háborúba torkollott, mind a két fél teljes erőbedobással harcolt, csaták egész sorát vívták meg egymással. Morea megpróbálta elpusztítani az erdőt, sikertelenül. Ekkor azonban bekövetkezett egy katasztrófa, amire senki nem számított. Szinte a semmiből szörnyek egész hada árasztotta el a világot, óriási rombolás és pusztulást okozva. Ezt a napot aztán Eve of Disaster néven emlegették. A katasztrófa után a két ország közötti hadműveletek megszakadtak, hisz óriási veszteségek voltak a tragédia miatt mind két oldalon. Persze ez nem nevezhető békének, hisz az ellenségeskedés és a feszültség megmaradt. Innen ebből a helyzetből indul a történet. A főszereplő három fiatal harcos. Az első Darius a csendes kardforgató, az egyike a Four Swordsmen of Solta nevű csapatnak. A másik gyerekkori jó barátja Ruyan, aki szintén ebbe a kasztba tartozik. Dariusra úgy tekint, mint a bátyjára. Nagyjából egy évvel az Eve of Disaster után a két kalandor Seclue közelében találkozik egy lánnyal, aki a nevén kívül a múltjából semmire nem emlékszik. Faeana-nak hívják és az amnéziája ellenére jól küzd, így a csatlakozik a két baráthoz, hátha egy nap visszanyeri az emlékezetét. A csapat összekovácsolódik, minden jól megy. Egy napon épp egy utazás közben Faeana megérzi, hogy valaki bajban van. Hamarosan kiderül, hogy két harcos megtámadott egy lányt. Faeana nem tudja miért de úgy dönt, megvédi őt és persze ebben segít Darius és Ruyan is. Igen ám, de a két harcos piszok erős, az egyikük egy kézzel lenyomja Dariust, majd másik egy mágiába kezd. Mind kiderül bosszúból, amiért beleavatkoztak a dolgukba, a varázsló egy erős átkot, a Soul Bind-ot bocsátja hármukra. Ez egy különleges átok, mivel mind a hármuk életét összeköti ezután. Ha ugyanis egyikük megsérül, akkor azt a másik kettő is érzi, és ha valamelyik meghalna, akkor mind a hárman meghalnak! Érdekes átok, az biztos! A két harcos hamarosan távozik, és hőseink úgy döntenek utánuk erednek. Egyrészt, hogy kiderítsék a titokzatos lány kilétét, másrészt, hogy megszabaduljanak az átoktól.



PALMIRA ACTION

Így indul tehát a hosszúnak ígérkező kaland. A játékmenet a következőképpen foglalható össze. Kívülről 3D-ben láthatjuk a főszereplőket, kb. olyan szemszögből, mint a Tomb Raiderben, vagy hogy egy RPG-s példát mondjak a Phantasy Star Online-ban. Minden egyes helyszínnek, ahova eljutunk lesz egy térképe, a feladat a legtöbb esetben, hogy bizonyos feladatok végrehajtása után megtaláljuk a továbbjutást jelentő tárgyakat és megnyissuk a következő szintre, illetve helyre vezető kaput. Ez nem mindig lesz egyszerű, mert gyakran rébuszokban beszél a játék és sokszor megtornáztatásra kerül az agysejt állományunk. Na azért nem kell megijedni, nem vitték túlzásba a dolgot. Csak kellő mennyiséget kell logikázni, hogy tovább haladjon a történet.

A FK egy lineáris játék, nem sok elágazás van. Természetesen a helyszínek rengeteg szörny otthonául is szolgálnak, így harcban nem lesz hiány, lényegében a játékidő legnagyobb hányadát ez teszi ki. A From alkotó gárdája egy nagyszerű harci rendszert alkotott a FK-hoz, mely tényleg különleges és jó szórakozás. Az egész leginkább a régi Secret of Manához hasonlít, csak valamivel ötletesebb. Az akció real-time-ban megy, tehát a szörnyek minden mozgását és cselekvését végigkövethetjük. Az akcióban mind a három emberünk részt vesz egyszerre. Az általunk irányított szereplőn kívül a többiek is folyamatosan osztják az ellenfelet, így sokszor keményebb tömegjelenetekre is sor kerül. Támadni egyébként az X-szel lehet, védekezni R1-gyel tudunk (bizonyos helyzetekben létfontosságú!), míg embert váltani az L1-gyel lehet. Szabadon válogathatunk, hogy a három főszereplő közül melyiket akarjuk irányítani. Később egyébként csatlakoznak hozzánk mások is, de ők csak velünk fognak harcolni, irányítani nem lehet őket. A harcban a Soul Bind átoknak is megvan a negatív hatása. Mind három főhősnek ugyanis egy energia csíkja van és ha az elfogy mind a hárman meghalunk! Erre jó lesz oda figyelni, mert ha egy olyan karaktert ér sérülés, akit nem mi irányítunk, akkor is csökkeni fog a HP-nk. Kicsit igazságtalannak érzem pont ezért ezt a rend-

FOREVER KINGDOM



szert, bár kétség kívül ötletes és szórakoztató. Minden sikeresen bevitt ütés után embereinknek töltődni fog egy kisebb csíkja, a képernyő felső részén – ez a karakterek ikonja mellett látható. Ha ez betöltődik nyomhatunk egy speciális támadást. A kis zöld számláló azt jelzi, hogy hányszor lehet megcsinálni egy mozgást. A támadásainkat a következőképp használhatjuk. Mind a három emberünkhöz tartozik egy gomb. Dariusszé a Háromszög, Ruyanné a Négyzet és Feaena-jé a Kör. Ha lenyomjuk a megfelelő gombot, a megfelelő emberünk megcsinálja a varázslatot (mozgást), így közvetlen módon irányítani tudjuk mind a hármukat. Ezt rendszert hívja a játék Palmera Actionnek. Nem csak egyszerű támadásra nyílik lehetőség, hanem kombózni is lehet! Amikor beviszünk egy speciális támadást, a szörny körül megjelenik egy buborékhoz hasonló sárga színű au-





ra. Ha ilyenkor egy másik emberünkkel is rányomunk egy speciális támadást, akkor kombózhatunk. A legjobb a hármas kombó illetve az Overkill, amiért bonusz tárgyakat (kristályok) is kapunk. A szörnyek természetesen érméket és egyéb tárgyakat is elhullajtanak, ezeket feltétlenül szedjétek össze, főleg a lóvét, mert nagy szükség van rá! Az irányítás kapcsán még csak annyit, hogy az L2-vel nézetet állíthatunk, az R2-vel pedig bekalibrálhatjuk a kamerát a megfelelő irányba. A menünkbe a Starttal juthatunk.

BOLTOK, FELSZERELÉSEK, TÁRGYAK

A helyszíneken, találunk szép kristályokat, ezek a mentőhelyek, plusz egyfajta teleportként is funkcionálnak, hisz egy teljesen új helyre visznek minket. Amolyan mini-plázába kerülünk, mivel egyszerre rengeteg dolgot lehet itt csinálni. A középső nagy elefántnál lehet egy csomó dolgot tenni. Az első funkció a Save, amivel természetesen menthetünk. A második a Coliseum. Ez egy speciális küzdelem, a lényege, hogy egy arénába kerülünk. Az itt ellenfelek folyamatosan fognak özönleni, és egyre erősebbek lesznek. Ha az inváziót túléljük, jön egy főellenség is, és ezt is legyőzve király cuccokat kapunk jutalmul. Nehéz lesz ám ezt megszerezni, mert kemények a szörnyek! A harmadik pont a Fashion, ezzel lekérdezhetjük, hogy éppen milyen rangú harcosok vagyunk. Ahogy fejlődünk a játékban és szerezzük a jobb cuccokat, gyilkoljuk a szörnyeket stb. úgy fogunk egyre jobb besorolásokat kapni. A negyedik pont az egyik legfontosabb, az Upgrade. A tapasztalt játékosok a névből tudhatják, hogy itt fejleszteni lehet, méghozzá a tárgyainkat és a felszereléseinket. Kalandjaink során találunk majd színes kristályokat, ezek különböző színű Palmirák. A színtől függően ezekkel lehet a már meglő felszereléseinket tuningolni. Lehet fejleszteni a fegyvert (Weapon), sisakot (Helm), páncélt (Armor), lábbelit (Legs). Nagyszerű dolognak tartom, hogy a felszerelésváltás meglátszik emberünkön és később mikor már sok fajta cuccunk lesz, úgy öltöztethetjük őket, mint egy Barbie babát! Van még egy felszerelés, mit azonban nem lehet Palmirákkal fejleszteni, ez a Palmira Accessories. Ezek a nyakláncok és egyéb cuccok adják embereinek a Palmira Actionöket azaz a speciális támadásokat - amiket a Háromszög, Négyzet, Kör gombokkal hozhatóak elő. Ezekből is lesz egy pár! Igyekezzetek úgy felszerelni őket, hogy könnyen tudjatok kombózni. A boltosnál még két opció szokott feltűnni. A Traningnél gyakorolni, lehet, a Mushromnál meg a gombánkat adhatjuk oda. A gombákat menetközben lehet gyűjtögetni. A többi boltostól a már említett cuccokat és felszereléseket lehet vásárolni. Kár, hogy nem mindegyik mentőhelynél lehet venni mindent. Fontos, hogy vegyetek Itemeket, viszont zavaró, hogy mindegyikből csak 9-et lehet. A játék egyébként nyilvántartja, hogy hány felszerelést gyűjtöttünk be a történet során. Ezt a főmenüben az Item Booknál lehet áttanulmányozni. Egyébként lesznek majd bonusz játékok is, ezeket a mentett állásunkat betöltve a Bonus Game-nél lehet kipróbálni.

PRO ÉS KONTRA

Ahogy azt, már az elején is említettem, több apró, ám annál bosszantóbb hiba is lerontja a játékról alkotott képet. Ez csak a programozók figyelmetlenségének tudható be, mert szerintem ki lehetett volna küszöbölni ezeket. Mindjárt itt van az idegesítő kamerakezelés. Rettentő zavaró, hogy nem követi rendesen emberünket az operatőr és ha mondjuk az ellenkező irányba kezdünk el haladni nem vált a kép, hanem nekünk kell ezt megtenni az L2-vel. Miért nincs legalább egy olyan gomb, amivel automatán ráállhatnánk az ellenfélre? Sokszor előfordul, hogy a kamerakezelés miatt egyszerűen nem látjuk az ellenséget és nem tudjuk rendesen megtámadni, megütni. Mindemellett igencsak nehéz a program, nem is emlékszem melyik játékban haltam meg ennyiszer utoljára?! Ez persze nem hiba, csak tény. Nem is baj, legalább nagyobb kihívást tartogat nekünk az anyag, mint az átlag RPG-k. Talán csak az a túlzás, hogy az arénában sem szabad meghalnunk, mert ugyanúgy vége lesz a játéknak, mint ha rendes csatá-



ban véreztünk volna el. Ennél egy kicsit kegyesebbek is lehettek volna készítők. A sűrű mentés tehát ajánlott! Az anyag grafikája szerintem ragyogó lett. Kicsit harsány színekben pompáznak a helyszínek, ugyanis hasonlóan az Evergrace-hez, most is előszeretettel alkalmaztak élénk narancssárga színeket. Mondjuk szerintem egy picit megint túlzásba vitték a dolgot, mert néhány helyen egy árnyalatnyit lelassul a program, főleg azokon a helyeken, ahol szabad ég alatt kell mászkálni. Még szerencse, hogy ez nem annyira zavaró jelenség. A grafikával tehát elégedett voltam, igaz, néha itt is előfordul egy-egy hiba, gondolok itt átlógó poligon darabokra. Ezt csak azért jegyeztem meg, mert egyszer egy ilyen hiba miatt haltam meg. Egy hatalmas fenevad jött nekem, mivel tudtam, hogy egy ütése is halálos; gondoltam elbújok egy oszlop mögé. A szörny odajött, ütött egy hatalmasat és hopp, a fegyvere átdiffundált az oszlopon és a halálomat okozta. Anyáztam rendesen, de már nem volt mit tenni. Néha kicsit ködös a háttér és a szereplők mozgása sem tökéletes, ám ezzel együtt kiváló a grafika. Tetszett, hogy az átvezető képsorok minőségileg fantasztikusak, pedig nem is CG animációk, mint az elsőre tűnik. CG filmek is vannak, melyeknél jobb minőségűt nem nagyon láttam eddig, talán még az FFX-nél is jobbak. Nagyon bejött nekem a zene. Mindenegyes helyen elképesztő hangulatos lágy dallamok szólnak, gyakorta énekkel kombinálva. Igen hangulatos, ritka, hogy ennyire igényes muzsikát írjanak egy játékhoz. Ráadásul mindenkinek van hangja! Végszóként csak annyit, hogy aki megszerzi az Forever Kingdomot, egy jó üzletet csinál. Ha nem zavar az átlagosnál kicsit nehezebb kihívás és szereted a kalandos RPG-ket sok küzdelemmel és némi gondolkodást igénylő játékmenettel, biztos tetszeni fog az FK.

Veres Miki







FOREVER KINGDOM

AGETECH/FROM SOFTWER

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (59KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGY KIHÍVÁS, TETSZETT A HARC
× SOK APRÓ ÁM BOSSZANTÓ HIBA

8.5 pont









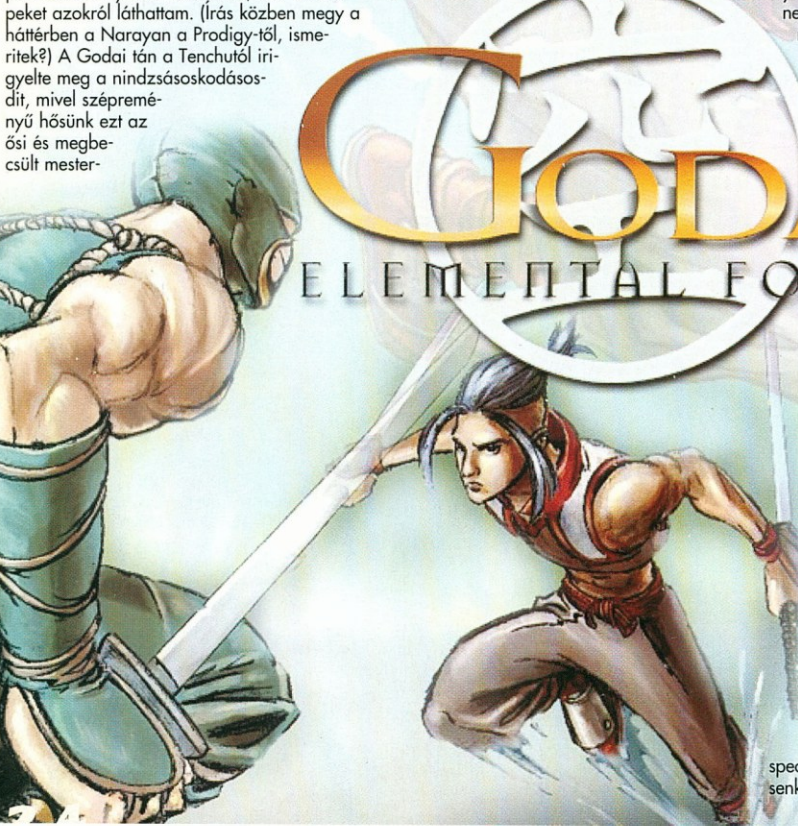
HATALOM. FÓKUSZ. BÁTORSÁG. ERŐ.

3DO, 3DO, játszottam én valaha 3DO-s gamezzal vajon? Ó, játszottam biza, bár ez inkább amolyan real time helpline volt egy kedves leányismerősömnek, akinek megtetszett az az oroszlános-csajos játék. Nem jut eszembe a neve, de az első pályákon a plasztik katona haverja is feltűnt. A leányzó nem volt járatos a videogémekben, és minden második pályaszakaszon nekem kellett átvinni a főhőst... Szóval nem vagyok egy nagy szrídió expert, bár ez a játékuk kissé távol áll a jól ismert Army Men sorozattól, már ami képeket azokról láthattam. (Írás közben megy a háttérben a Narayan a Prodigy-től, ismeritek?) A Godai tán a Tenchutól irigyelte meg a nindzsásoskodásosdit, mivel szépreményű hősünk ezt az ősi és megbecsült mestertő harcosok ellen (meg talán be is csuknák érte börtönbe jól, amilyen időket élünk). Egy árny azonban defeateli a sötét árnyakat, de sajnos a végén a fő sötét árny őt defeateli le, ami az előbbi sötét árnynak semmiség, mert szellemként megújulva felkapja bölcsőjéből a fiatal elemes gyereket, s kiszáguld vele az ajtón. (Most jött a Firestarter, igazi cikkíró zene!) A termék az intró alapján még jó játék is lehetne, de az ember így 12 éves játéktapasztalattal a

séget űzi (asszem'). Mint azt az intrónak nevezett bevezető filmecskéből való megismerés folyománya elénk tárja, a történet szerinti cselekmény az elemek birtokosa birtoklásának irányában helyezi el a kezdetek elejét (bocs GvM, ez egy ilyen lírai nap most nálam). **(Mikszáth forog a sírjában. GvM)** Az elemek (lapos, ceruza, ilyesmi) birtokosa egyelőre még kiskorú, így nem is tudna hatásosan fellépni a házukat hirtelen ellepő sötét és gonosz erőket megtestesí-

hátában azért óvatos, és kiválassza a Training opciót a menüből mielőtt a gamébe ugrana.

Jól tettem azt hiszem, mert így csak egy kis adag igénytelenség érte szemeimet, ami kondicionált a játékban koncentrált nagyobb adaghoz valamennyire. A bajok fő forrása az összesen kb. 5 fázisú boorrrrrrzalmasan gagyi animáció, amivel a szerencsétlen főhős próbál mozgolódni. Az nem volt benne az intróban, hogy a kisgyermek még serdülőkorában átesett több gyermekbénuláson és szögesdrót kerítésen! Vagy az lesz majd az egyik quest, hogy megtaláljuk az izomsorvadás ellenszerét? Nézegetem a korongot, de nincs rajta, hogy pre-pre-preview version, szóval akkor írom tovább. Godai barátunk a paralízis enyhítésére kapott egyfajta Mátrixos lassított mozgást (Á'la makszpajne), és valami antigravitációs képességet is, amivel képessé vált lebegni – legalábbis lassan ereszkedni lefele ugrás után. Mivel a gyakorlópályát igen hamar meguntam, így inkább lemondóan elindítottam a story játékot, s megfogadtam, hogy keresni fogok pozitív dolgokat is a játékban (AIDS teszt). (Ezt biztos kihúzza GvM, de a Diesel Power elvonja a figyelmemet közben.) **(Nem húzta ki! GvM)** Nos, a kis béna lurkó felcseperedett az intró óta eltelt 20 év alatt szépen, annak ellenére, hogy a darkness elborította a földet (ó, hát ezért nem tudott rendesen megtanulni mozogni!). Tréning gyanánt átmegyek valami kapukon, majd leverek egy tréning nindzsát, tiszta Tenchu Deja vu tölt el megint. Nyilván Ninjutsut tanulgatott a fiú nagy darkness alatt, de ezt a tényt most a háttérbe szorítja a táj egész igényes kivitelezése. Mostanában az lett ezexerint a szokás, hogy a hátteresek megtanultak rendesen dolgozni, míg animátoroknak felveszik a főnök unokaöccsét és egyéb rokonságait. De legalább a pereputty csinálna is valamit! Na de azért a háttér sem 100%, csak ezt már betudhatjuk annak a kevés textura memóriának, amivel a PS2 gazdálkodni tud, és a lustaságnak, hogy a main memory-ból is textura memory-t csiholjanak ki. Bonyolult okfejtésem lényege az, hogy a földet elég homályossá teszi a bilinear filtering, de szerencsére nem annyira feltűnő, hogy az amúgy kellemes terepnek ártana. Mondjuk nem nyomtam félreanimált nindzsámmal végig a játékot, de a kezdő helyszínek határozottan tetszettek. Szép élénk színek, nem kopár de nem is túlzsúfolt, és ha nem lenne a kép közepén Godai még azt hinném, valami korrekt gáma került GvM asztaláról a szatyromba... De ha már itt van (nem a GvM) **(Ő is itt van, és figyel! GvM)**, belemegyek vele a vízbe jól, mert az kimondottan vízszerű, hullámzik meg tükröződik – és végre minket is tükröz nem csak a tájat. Remélem, azért ha egy game használ mindenféle special effecteket, akkor csak nem lesz pofája senkinek ennél ócskábbat csinálni (eme feltevé-



sem később megcáfolódott, téve néhány kört a Drivennel). Nah, vissza az ementáli force-hez, ami végül is nem olyan shit, mint amire rákészültem. Például az árnyék is korrekt, nem valami paca a földön a fickó alatt, hanem teljesen szabályos, ahogy az kell. A kamerakezelés is használható, nem kerülget feleslegesen objecteket, a kamera és a hős közé kerülő tárgyak egyszerűen áttetszővé válnak – viszont fix, mint egyetlen hátrány. Közben eljutottam egy házba, megküzdöttem négy ellennel, nézegettem a tükröződő padló effectet, és széttörtem pár vázát (a jutalmam füstbomba volt). A kandallóban tűz ég, persze leteszteltem, hogy lekezeli-e a program, a teszt eredménye néhány harmadfokú égési sérülés. Érdekes amúgy, hogy a fegyverek kopnak, vagyis nem lehet velük végigütlegelni egy szintet. Ez pozitív, mivel gondolkozásra is készteti a játékost a nagy mészárlások közepette. Sajnos az ellenfelek mozgáskultúrája sem jobb, mint amivel központi figuránk jeleskedik, amit egyre jobban nem értek mivel a környezet alapján a grafika a "Jó" minősítést kapná simán. Már kezdem sajnálni a gamét, mert úgy 3-4 szint után továbbra is az animációt tartottam a legrosszabb dolognak benne. Haloványan emlékeztetett a Viking Warlords-ra, de nem tudom, mi kapcsán vont fáradt agyam párhuzamot a két stuff közé. Mindegy végül is... Mindenesetre vétel előtt próbáljátok ki valahol a Godai-t, de ez mondjuk a játékok 90%-ánál melegen ajánlott.

Dzson - Trapistial Force



GONDAI ELEMENTAL FORCE

3DO

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (99KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉP KÖRNYEZET
× RONDA KARAKTER ANIMÁCIÓVAL

6 pont

STAR WARS RACER REVENGE

OFFICIAL BITE

A fiú gyomra megremegett az ismerős dallamtól… Egyike azon zenéknek ez, melyek gyermekkorára oly nagy hatással voltak. Az igen-igen távoli galaxis most egy újabb versenyidényre készült, nyolc évvel azután, hogy az ifjú Anakin Skywalker legyőzte a hírhedt dugot, Sebulbát. A gépek azóta változtak, hiszen számukra is létezik egyfajta természetes evolúció, bár ezt nagyrészt a gépeken szöszmötölő különféle lények szabályozzák egy – egy továbbfejlesztett fedélzeti aggyal vagy nagyteljesítményű üzemanyag befecskendezővel a hajtóművek számára. A fiú szerencsésnek mondhatta magát, mert elvileg bármelyik versenyző járművében elfoglalhatta a pilótafülkét a legújabb PS2 jelű, hiperbonyolult, dupla droid aggyal felszerelt egysége segítségével. Szemügyre vette hát a kínálatot, s egyre több ismerőst fedezett fel a hangárok félhomályában. Itt volt rögtön Anakin, ki talán az egyetlen humán az egész mezőnyben hosszú, kecses gépével. Occo Ninebar kis légyszerű formájának külön gömbölyded kabint alakított ki, amit két vízszintes téglalap alakú hajtómű vontatott maga után a főegységgel együtt. Shrivel Braittrand az elmaradhatatlan hátizsákjával tűnt fel, mögötte pedig a leginkább imádkozó sáskára hasonlító Aldar Beedo, gépének két hajtóműgondolájában négy motor foglalt helyet. De ittvolt Ben Quadinaros a mókásan nagy arcával, Dud Bolt lótetű-szerű pofájával és veszélyesen fogazott orrú hajtóműveivel, Ody Mandrell – ki végre emberre kezdett hasonlítani és Teemto Pagalies a sosem nyugvó farkával. A többiekből egyelőre csak árnyakat látott, a jól ismert Sebulba hosszúkarú sziulettjével egyetemben…

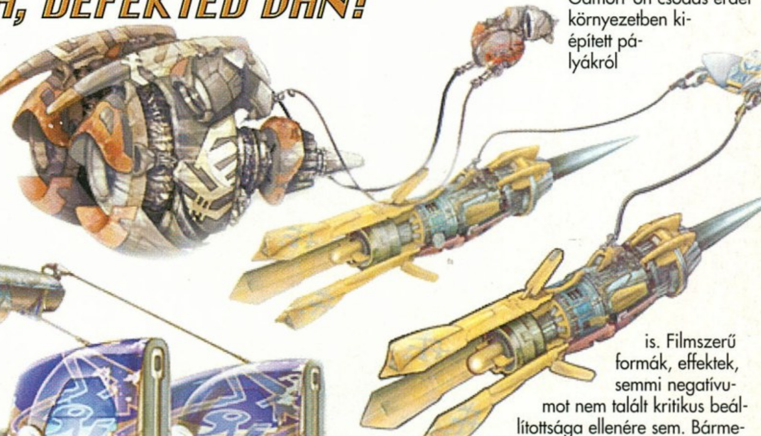


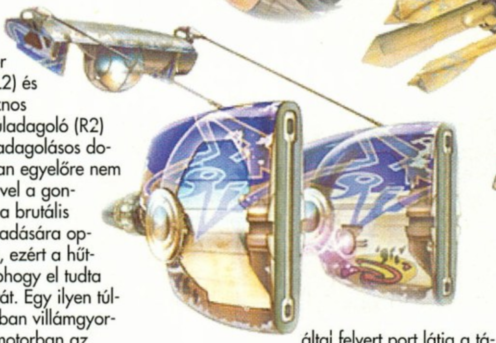




Természetesen a Skywalker gépet vette célba, és bemászva a vezérlőbe, szemügyre vette a kissé puritán kontroller egységet a két analóg gázkarral. Mint azt hamar megállapította, a szerkezet két üzemmódban is képes volt parancsokat küldeni a Steelton kábeleken át a vontatást végző motorokba. Az első és egyszerűbb konfiguráció szerint alapállapotban az X a gyorsítás, a Négyzet a fékezés, a bal analóg eszköz pedig a fordulási manővereket volt hivatott vezérelni. A másik mód már a profi kategóriát érintette, mivel itt rásegítés nélkül kellett külön kezelni a kétoldali hajtóműveket. Elképzelte, ahogy egy fordulóban véletlenül az ellentétes oldalra ad gyorsulási és fékezési parancsot, ezáltal villámgyorsan leamortizálja járművét. Egyenesen nem lenne gond – elmélkedett, hiszen csak előrenyomja az adagolókat és hagy menjen, vagy visszahúzza hogy csökkentse a tolóerőt. Egyelőre ezért nem nyúlt a konfig beállításaihoz, amihez beállítástól függetlenül tartozott kamera váltás, külön hátsó és teljes külső nézeti "kombat" gyorsgombokkal, az AG generátorokra ható csúsziatás kapcsoló (R1), az önjavító rendszer aktivizálása (L2) és egy igen hasznos üzemanyag túladagoló (R2) is. Ezzel a túladagolásos dologgal azonban egyelőre nem kívánt élni, mivel a gondolák inkább a brutális teljesítmény leadására optimalizáltattak, ezért a hűtőrendszer épphogy el tudta látni a feladatát. Egy ilyen túlvezérlés azonban villámgyorsan túllépi a motorban az üzemi hőmérsékletet, ami akár a hajtómű felrobbanását is előidézheti, ha nem figyeli a pilóta a hőmérséklet indikátort a sebességjelző alatt.

SEBULBA, DEFEKTED VAN!

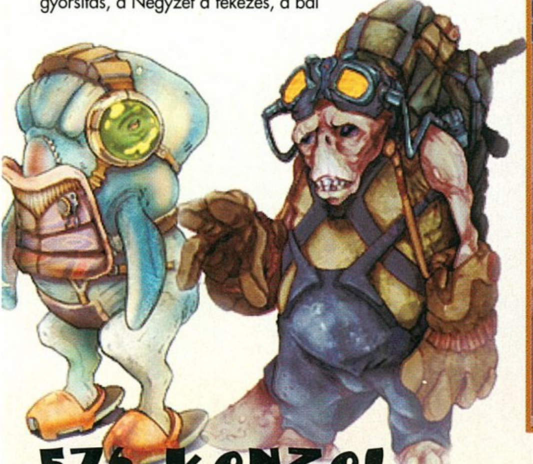




Mivel a földön már vett részt hasonló kategóriás Wipeout futamokon, így nem az irányítás miatti aggódás vitte ki a gyakorló futamra. Összesen 8 ellenfél jött össze, és a rajtjel után az idegen szinte ráfeküdt a szinkron gyorsítóra. Wow! A táj hirtelen meglódult, és a gép elkezdett jobbra balra inogni. A Wipeout gépek mintha jobb stabilizálóval rendelkeztek volna… De most nincs idő ezen elmélkednie, mert már csak a többiek AG turbinái által felvert port látja a távolban. A Tatooine ikernapja által kiszárított pályán amúgy nincs is más látnivaló, sziklák, kanyonok, néha egy-egy betévedt kíváncsi szállítójármű adja a hátteret csupán. De már ura a gépnek, és meg is kezdi a felzárkózást, amit ellenfele támadásnak vél és szándékosan nekikormányozza magát. Talán azt várta, hogy a követő pilóta megijed, de elszámította magát, mert a srác a frissen megszerzett kontrollt nem akarván elveszteni, egyszerűen nem is nyúlt a kormányműhöz. Szitkozódás, a gondolák csattanva értek egymáshoz, de a diagnosztika szerint nem volt nagy a kár. Nem így az agresszorban, aki négy kanyar múlva már látványosan tűnt el egy nagy narancs tűzgömbben, deformált alkatrészeket, valamint fém- és acélszilánkokat szórva szanaszét. De egy versenyző sem adta könnyen a helyét oda, így a kritikus állapotot jelző riasztás meg is szólalt, de szerencsére a vészjavításokat eszközlő rendszer tudta a dolgát. A pilóta elégedett volt, mert az őt ide küldő GvM szavai igaznak bizonyultak a látványt és a versenyzés izgalmát tekintve. A SW univerzumhoz méltó ez a versenysorozat, akár a körítést, akár a tájakat nézzük. A Tatooine-i Mos Elspa nyitó után (amin meglepő módon az első helyen végzett, 3 KO-val a háta mögött ráadásul) a Sullustra települt a mezőny, ahol a Soro földalatti létesítményei adtak otthont a futamoknak. Itt sem csak egy út vezetett a győzelemhez, hiszen mindig voltak elágazások, amit a fedélzeti lokációs radar hűen meg is mutatott. Kimagasló véleménnyel volt a Mon Calamon-i és a Gamorr-on csodás erdei környezetben kiépített pályákról is. Filmszerű formák, effektek, semmi negatívumot nem talált kritikus beállítottsága ellenére sem. Bármelyik járművet kipróbálva élvezhette a száguldás és a verseny sima, folytonos mivoltát. Bár a két gázkaros vezérlési metódussal nem bírt, azért a hagyományossal is elérte mindig a kívánt eredményt, ezáltal az újabb versenyekre nevezés és az eddig elérhetetlen gépek vezetésének lehetőségét is. Sőt, a versenyekért kapott Truguts-ait el is költhette Watto-nál, amiért cserébe az ezermester toydari és szerelő-droidjai a legkülönfélébb kiegészítőket szerelték be a kiválasztott gépbe. Tudta, hogy ha egyszer hazamegy újra, minél több embert rávesz ezeknek a legendás versenyeknek a kipróbálására!

Dzson Moonwalker





STAR WARS - RACER REVENGE

LUCASARTS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (184KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ PROFI MUNKA, SW-HEZ MÉLTÓ
× A WIPEOUT F. JÓVAL DINAMIKUSABB

9.5 pont



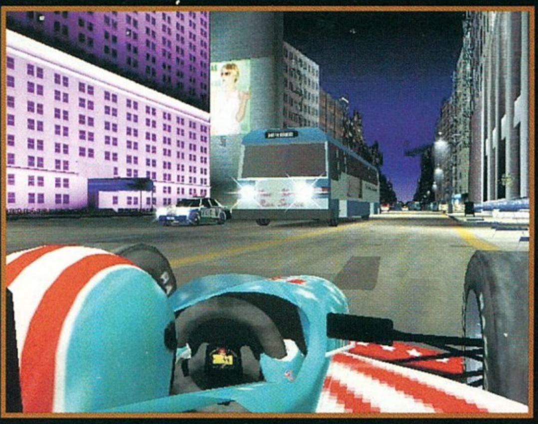


Nem tudom, mikor kezdődött a videojátékból filmet, illetve filmből videojátékot írogatás hagyománya. Batman meg ilyesmi tuti volt már a C64 korszakban is, aztán Mortal Kombat, Wing Commander, Disney és Pixar mesék, Tomb Raider, és most a Driven. Sajnos (vagy szerencsére) a filmet még nem láttam, de gondolom Sylvester Stallone valami kései hattyúdala lehet. Na jó, nem akarom leírni a sztárt, mert lehet, hogy a Rambo 9-ben megy majd megmenteni a nyugdíjas veteránokat, és a járókeretébe lesz beépítve a rakétavetője. A Driven – mint gondolom a képek alapján egyértelmű – egy autóverseny game, és mint ilyen még az első játék előtt adtam neki egy kis megelőlegezett bizalmat. Mert ugye egy racing stuffot nehéz elrontani 2002-ben. A Drivenes fiúk azonban ezt a nehéz utat választották, bár szerencsére a játék tartalmaz jó részeket is az egyhangú unalom mellett, ami tapasztalható már fél óra száguldozás után is...



Szóval, szerintem a Drivent bonuszként kellene adni a mozijegy mellé, mert nem hiszem, hogy aki nem Sly fan, az megveszi csak az autóverseny mivoltáért. A dobozon is egy fél Stallone arc látható montázsban egy éppen szétrobbanó motorú versenyautóval (ez a loading képernyő is egyébként), és a save game ikonja is a sztár feje, csak éppen erősen stilizált állapotban. Vagyis a marketing stratégia kimondottan a főhős személyére épült. Nézzük csak, van eladva 25 millió PS2 eddig, mondjuk ebből a gaméért kiad pénzt 1%, az eddig 0,25 millió, vagyis 250ezer. A cég keres minimum 20 dolcsit eladott példányonként, az annyi, mint 5millió dollár. Ebből lejön a film jogdíja, 1db SDK, reggeli, ebéd, konzumlányok, mittudomén, szerintem így is marad nekik 3millió $. Nem is rossz, már hívom is a MTV-t a "Pirx kapitány kalandjai" jogainak megvételéért. De most előbb egy kis Driven. Mivel a filmet nem ismerve úgyis mindegy volt, így az Arcade / single race-ban kötöttem ki, mint első bemutatkozás. A kezdő pálya egy egyszerű ovál volt, nem túl sok látnivalóval. A teljesen szokványos dolgok között viszont feltűnt egy fura effekt, ami nagy valószínűséggel a filmben is jelent valamit: bizonyos időközönként a kamera amolyan csőlátást kreál, vagyis a képernyő szélén összemosódnak a dolgok, és mintha a zajok is elhalkulnának. Sajnos a film nélkül fogalmam sincs mi ez, neten meg lusta vagyok utána olvasni (na meg egy cikk különben sem a netről leszedett infók fordítása legyen – kivéve persze a nyúzt). Nem baj, elolvasom majd a cseviben két szám múlva, hogy "A Dzson mekkora f***, az a Stallone limbikus rendszerének a zavarából eredő szemideg sorvadás a koponyaűri nyomás fokozódása miatt, amit egy neurotikus hipotalamus diszfunkció idézett elő!".

HOGYAN FÉR BELE STALLONE EGY F1 KOCSIBA?



Na izé, az ovál pályán azért megkezdhettem a töréstesztet is, ami viszont nem is olyan rossz. Leesik az első terelőszárny, követi az orrkúp, kacsázik a kerék majd ki is esik jól, a kocsi maradéka szikraesőt húzva maga után halad tovább (az L1-el meg lehet repairolni párszor a járgányt), a leeső darabok pedig ott maradnak az úton, nem tűnnek el azon nyomban. A kocsik alól (nem hibajelenség okán) felcsapó szikrák is adnak valamit a feelinghez, amit sajnos a gépi versenyzők elég szegényes intelligenciája megpróbál elég alacsony szinten tartani. Szerintem náluk állandósult ez a csőlátás dolog, és nem képesek figyelni szegény humán versenyzőtársukra. Nem baj, az ovál aszfaltcsík után egy városi pályán kellett bizonyítanom, és itt végre jobban megfigyelhetem a grafikai motor teljesítményét. Hát, vegyes az összkép. Van szép diadalív, meg (tök egyforma) fák, na meg sok olyan ház, ahol egy kockára ráhúzták gond nélkül a textúrát és ennyi. Az autók egyszerű formájához illik mindenesetre, így legalább a stílusból nem estek ki a dizájnerek (BAM! Entertainment – hallott róluk valaki eddig?). Itt is mentem pár kört, megnéztem a visszajátszást (mindig megnézem, ez igen sokat árul el az adott játékról, amit nyomulás közben nem vesz észre az ember), és megállapítva azt, hogy a 12 autó nem fogja megterhelni a EE-t, inkább mentem a következő pályára. Hoppá! A track szinte egy az egyben a RR3-mas Trial Mountain! Még a fák lombkoronáján átszűrődő fénypászmák is megvannak ugyanúgy, és végre valami dicsérnivalót is hoz az eddigi eléggé átlagos felhozatalba. Ez a pálya legalább szép, a kisodródó kocsi porolása élethű, és elhoz nekünk egy kis RR3 nosztalgiát.



Látjátok, mégsem húztam le teljesen szegény autóversenyt, csak szerintem aki játszott már valami valódi szimulátorral vagy igényes arcade racerrel, annak semmi újat nem nyújt az égvilágon. Van természetesen bajnokság lehetőség is, Euro, US és World championship fokozatokkal, gondolom ezekben lehet unlockolni pályákat és vezetőket egyaránt. Ezen pilóták valószínűleg szintén a filmből pottyantak be a gaméba. Az Arcade részen kívül játszhatunk a Story módban is, bár kérdés, hogy a film története tényleg csak abból állna, hogy ülünk az autóba és mindenféle feladatokat teljesítünk. Persze ilyen "26 mp-s kör teljesítése a Sivatagi Palota pályán", meg "legyél benne az első háromban" típusúakat gondoljatok elsősorban. Mikor a Storyban mentem, azért egy picit élveztem a játékot, meg végül is nem olyan borzalmas a grafika sem egyes pályáknál. Híd, meg házak, besüt a nap a szemembe, karambolnál (amit a kamera kívülről mutat ha nagyobb csattanás volt) összevissza repülő darabok... Lehetőség van oldalra is nézni vezetés közben, de ezt csak hosszú versenyeknél ajánlatos kipróbálni. Sajnos az ellenfelek 100%-osan ismerik minden kanyar ívét, vagyis aki sikerélményt szeretne gyűjtögetni, az először is tanulja be a pályákat, másodsorban pedig barátkozzon meg az autó néha meglehetősen fura irányításával. Hát ennyi lenne a Driven, aki gyűjti a közepes tucatgamékat, szerezze be.

Dzson Rambo 8

DRIVEN

BAM! ENTERTAINMENT

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	ELMEGY

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (65KB)
ANALÓG RÁNYITÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZERETEM AZ AUTÓVERSENYEKET.
× A FASÍRTOT IS, VAGYIS EZ NEM JELENT SEMMI ELŐNYT !!!

4 pont


Virtua
Fighter 4
TM


SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT ™
576 KONZOL

Vox populi vox dei*
(*a nép szava isten szava)

"Az élet rövid" – vette kezdetét két hónappal ezelőtt ankétunk. Bár az eladott januári példányszámot tekintve csupán olvasóink 4%-a ragadott tollat, a visszajuttatott mennyiség éppen elegendő volt ahhoz, hogy Gandalf, megunva a szerkesztőség padlóján heverő levélrengetegben bokáig való járást, önként jelentkezőt keressen (de tényleg :) a kérdőívek feldolgozására. Hogy mennyire rövid az élet, azt R. Úr tapasztalhatta meg, aki most minden komolyabb bevezetés nélkül a puszta tényeket fogja feltárni. Az érdekes szerkesztőségi kegytárgy ebben a hónapban talál majd új gazdát – a szituációval a főszerkesztő (és Fortuna) fognak foglalkozni – eredményhirdetés az áprilisi számban. Minden visszaküldőnknek köszönjük az időt és az energiát amit ránk áldoztak – hosszú és eredményes életet kívánunk nektek!

576 Konzol Team

A STATISZTIKA

Nemed:

Fiú / Férfi / Úr - **95%**
Lány / Nő / Hölgy - **5%**

Életkorod:

6~10 év: **1%**
11~13 év: **7%**
14~17 év: **24%**
18~25 év: **35%**
26~30 év: **25%**
31~35 év: **6%**
36 vagy idősebb: **2%**

Beszélsz angolul? Ha igen, milyen szinten?

A beküldők fele nem tüntetett fel angol nyelvtudást; alapfokon **33%**, középfokon olvasóink **17%**-a beszéli Albion nyelvét.

Milyen gyakran vásárlod az 576 Konzolt?

Előfizető vagyok - **18%**
Havonta - **72%**
Itt-ott kimarad egy-kettő - **8%**
Ritkán - **2%**
Soha - **0%**

Hány ember olvassa a TE példányodat?

Csak én - **31%**
A családtagjaim meg én - **26%**
A családom, a barátaim, meg én - **39%**
Mindenki, aki él és mozog - **4%**
Ez nem az én példányom, kölcsönkaptam - **0%**

Mióta játszol? (évszám)

1985 vagy korábban: **4%**
1986 ~ 1989: **8%**
1990 ~ 1993: **19%**
1994 ~ 1997: **33%**
1998 ~ 2001: **36%**

A felsoroltak közül melyik berendezéssel rendelkezel?

Sony PlayStation: **44%**
Sony PlayStation 2: **59%**
SEGA Dreamcast: **22%**
Nintendo 64: **9%**
Nintendo GameCube: **0%**
Nintendo Gameboy Color: **3%**
Nintendo Gameboy Advance: **6%**
"Asztali" DVD: **6%**
Számítógép (PC / Mac): **24%**
Microsoft Xbox: **0%**

A felsoroltak közül melyik berendezés vásárlását tervezed?

Sony PlayStation 2: **28%**
Nintendo GameCube: **24%**
Nintendo Gameboy Advance: **10%**
"Asztali" DVD: **3%**
Számítógép (PC / Mac): **12%**
Microsoft Xbox: **23%**

Megjegyzés: a jelenleg – kizárólag – az első Sony géppel rendelkező olvasóink 98%-a a biztonságos utat választja: a PlayStation 2 vásárlás gondolatával kokettál; míg a jelen PS2 tulajdonosai csaknem egyenlő arányban szimpatizálnak a Nintendo és a Microsoft "következő-generációs" masináival. Érdekes küzdelemnek nézünk elébe...

Megközelítőleg hány EREDETI játékot vásároltál az elmúlt 12 hónapban?

Törvényen kívüli árnyékharcos a választ adók **20%**-a – a kérdésre ugyanis azt felelték: egyetlen eredeti játékért sem hajlandóak fizetni. Negyedévente az olvasóink **38%**-a lepi meg magát legális szoftverrel; kéthavonta **16%**, havonta **20%** vásárol játékot. Havonta átlagosan 2 játékot az olvasók **3%**-a vesz – ugyanennyien vannak azok is, akik több, mint 25 játékkal ajándékozzák meg magukat évente. Ők a kemény mag.

Befolyásolnak játékvásárláskor az 576 Konzol tesztjei?

Mindig: **65%**
Néha: **32%**
Soha: **3%**

Melyik három írást tartod a legjobbnak, ha kizárólag a tavalyi évfolyam számaiból mazsolázhatsz?

A vélemények megoszlanak: olvasóink **24%**-a azonban megegyezik abban, hogy a valaha Martin névre hallgató Gandalf Devil May Cry tesztje mindenképp maradandó alkotás. Második helyen szintén egy Martin cikk locsolja a pezsgőt, konkrétan a Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty teszt (**19%**); a bronzérmet pedig Veres Miki The Bouncer tesztje lopta el (**14%**), egyetlen (!) szavazattal aDaM Gran Turismo 3 A-Spec írása elől.

Örömmel fogadnál cikket, cikksorozatot vagy állandó rovatot a következő témákban: (jelöld be mindet, amire igaz az állítás)

Emulátorok: **30%**
Történelmi visszatekintések, nosztalgia: **39%**
Hardware rovat: konzolmódosítás, kiegészítők tesztjei: **65%**
Japán: minden, amit nem vehetsz meg Európában: **39%**
Kultúra: Zene / mozi / DVD ill. könyvajánló: **34%**
"A hónap dumája": **33%**

A lap ára:

Magas: **5%**
Rendben van: **67%**
Fizetnék egy hajszállal többet is: **28%**

Az elmúlt 12 hónapban a lap színvonala:

Javult: **77%**
Változatlan: **18%**
Romlott: **2%**
Nem tudom, még nem olvasom 12 hónapja: **3%**

A nyári duplaszám:

Remek dolog; én nyaralok, ti pedig megérdemlitek a pihenést: **59%**
Szűnjön má' meg, alig élem túl azt a kihagyott hónapot: **41%**

Mennyire fontos(ak) a...? (értékelj hozzánk hasonlóan, 1-10-ig)

Fontossági sorrendben:
Hírek: **9.16**
Végigjátszások: **8.75**
Csevegő: **7.61**
Kódok: **6.99**
Poszter: **5.84**
Gameboy Color tesztek: **3.27**

Hogy tetszettek az e havi írások? (értékelj hozzánk hasonlóan, 1-10-ig; ha nem olvastad az adott cikket, adj nulla pontot – ne a játékot értékeld, a CIKKET :)

Tetszésindex szerint sorba rendezve:

Max Payne
(PS2, Böjtös Gábor): **9.23**

Final Fantasy X
(PS2, Veres Miki): **9.09**

Star Wars: Rogue Leader - Rogue Squadron II
(GC, Csipi): **8.96**

Bűvös kocka - Nintendo GameCube ismertető
(Reiker): **8.90**

Hírek
(Reiker): **8.71**

Ace Combat 4: Distant Thunder
(PS2, aDaM): **8.69**

Ecco the Dolphin: Defender of the Future
(PS2, Dzson): **8.65**

Pikmin
(GC, GvM): **8.45**

Dynasty Warriors 3
(PS2, Böjtös Gábor): **8.43**

Tales of Destiny II
(PS, Veres Miki): **8.41**

Baldur's Gate - Dark Alliance
(PS2, Dzson): **8.40**

Maximo
(PS2, Böjtös Gábor): **8.35**

Soldier of Fortune
(PS2, Böjtös Gábor): **8.31**

Hoshigami: Ruining Blue Earth
(PS, Veres Miki): **8.22**

Super Smash Bros. Melee
(GC, Csipi): **8.06**

Wave Race Blue Storm
(GC, Csipi): **8.06**

Wave Rally
(PS2, aDaM): **7.92**

PlayStation 2 leltár
(Böjtös Gábor): **7.91**

Csevegő
(Olvasók + Csipi): **7.87**

Burnout
(PS2, Reiker): **7.87**

Evil Twin: Cyprien's Chronicles
(PS2, Böjtös Gábor): **7.81**

MotoGP2
(PS2, aDaM): **7.81**

Hidden & Dangerous
(PS, Tibi): **7.79**

Star Trek: Voyager - Elite Force
(PS2, Dzson): **7.78**

New York Race
(PS2, aDaM): **7.74**

Rayman Advance
(GBA, Tibi): **7.71**

Atari Anniversary Edition
(PS, Tibi): **7.60**

Monsters, Inc.
(PS2, aDaM): **7.57**

Tarzan - Freeride
(PS2, Böjtös Gábor): **7.57**

Lufia: The Legend Returns
(GBC, Tibi): **7.50**

Dropship - United Peace Force
(PS2, aDaM): **7.48**

Warioland 4
(GBA, Reiker): **7.47**

Frogger: The Great Quest
(PS2, aDaM): **7.44**

Gunfighter: The Legend of Jesse James
(PS, Tibi): **7.43**

Twisted Metal - Small Brawl
(PS, Csipi): **7.41**

PlayStation leltár
(Csipi): **7.40**

V.I.P.
(PS, Tibi): **7.36**

Tom Clancy's Rainbow Six
(GBC, Reiker): **7.36**

ISS
(GBA, Reiker): **7.34**

Army Men - Team Assault
(PS, Csipi): **7.33**

Worms World Party
(PS, Tibi): **7.32**

The Simpsons: Road Rage
(PS2, aDaM): **7.25**

Planet of the Apes
(GBC, Reiker): **7.22**

Hype: Time Quest
(GBC, Tibi): **7.19**

Disney's Peter Pan - The Legend of Never-Land
(PS2, aDaM): **7.15**

Planet of the Apes
(GBA, Tibi): **7.13**

Rez
(DC, Reiker): **6.99**

A cikkek szakmai színvonala nagy általánosságban...

Magas: **36%**
Rendben van: **63%**
Amatőrök vagytok...: **1%** (itt a gép igencsak szenvedett – majd erősen felkerekített, hogy a tribuláció numerikusan megjeleníthető legyen – azt a két úriembert, akik elcsúfították a statisztikát szívesen látjuk a szerkesztőségben egy baráti beszélgetésre ;D

Vásárolsz más magyar, játékokkal foglalkozó lapot? Ha igen, melyiket?

Olvasóink **79%**-nak keze alatt más sajtóorgánum is átmegy havonta; a válaszolók **59%**-a személyes horizontját a Playtime! böngészésével tágítja – jelentős testvérlapunk, az 576 Kbyte jelenléte (**11%**) és a Kódmester népszerűsége is (**9%**) – a többiek a "futottak még" kategóriába kényszerültek felkerekített, **1%**-os jelenlétükkel.

Vásárolsz más külföldi, játékokkal foglalkozó lapot? Ha igen, melyiket? (többet is felsorolhatsz)

A választ adók **17%**-a idegen nyelvű nyomtatott információt is magához vesz: a legpopulárisabbak természetesen a PlayStation 2 Magazine, az Official PlayStation 2 Magazine és az Electronic Gaming Monthly (EGM).

Van otthon vagy a munkahelyeden Internet elérésed? Ha igen, milyen átviteli sebesség mellett szörfölsz? (sulinet nem játszik)

A visszaküldött kérdőívek **19%**-a tartalmazott határozott igen választ – sajnos az átviteli sebesség csak ritka esetben volt megjelölve – a legtöbb válaszadó nem tudott tényleges felvilágosítással szolgálni :(

Szoktál vásárolni az interneten?

Internetező olvasóink **17%**-a bizony előszeretettel használja a hitelkártyáját online vásárláshoz – az "igen" választ felelők egy harmada hölgy volt.

Milyen gyakran látogatod az 576 honlapját?

10% NAGYON ritkán. Havonta és hetente a drótozottak **7-7%**-a. Egyetlen szerény százalék lóg a www.576.hu fórumain naponta. A többiek még soha nem jártak arra.

Melyik hazai televíziót nézed a legtöbbet?

Nézettségi toplistánk:
RTL Klub: **53%**
TV2: **14%**
HBO: **12%**

3%-os nézettsége van a Sport 1, Viva+ és Viasat 3 csatornáknak; a többi TV-adó a maradék **7%**-ot rakja össze. Hogy hová lett **5%**? Ők bevallásuk szerint kerülik a televíziók műsorát, mint kopasz farkas a forró vizet.

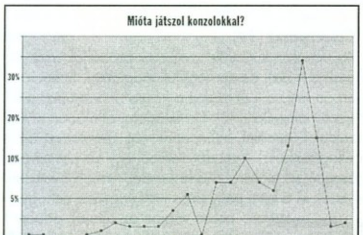
Mit változtatnál meg az újságban?

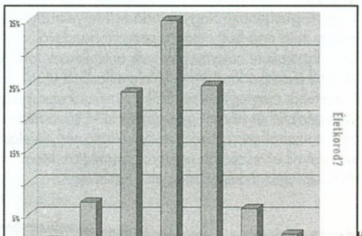
Szigorúan azokra a javaslatokra összpontosítottunk, melyek sikerrel törték át vagy érték el az **5%**-os kérelmezés mágikus határvonalát. Ezek:

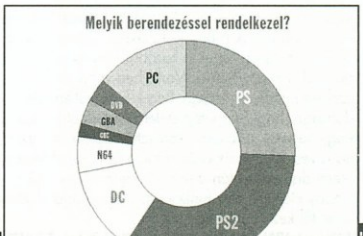
Több oldalt! (**14%**)
Több kódot! (**14%**)
Több nyereményjátékot! (**5%**)
Több végigjátszást! (**5%**)

Egy-két szavazat hiányzott a "Stábfotót!", "CD mellékletet!" és "Megjelenést kéthetente!" könyörgéseknek – ez most nem jött össze :) A "döntőbe" jutott kéréseket természetesen Gandalf meghányja és megveti majd – a szó legnemesebb értelmében, persze ;).

(*Megjegyzés:* Személyes szimpátiámat bírja Bagi József váci és Csorba Csaba nemeskoltai olvasónk – személy szerint engem is a helyesírási hibák és tipók állandó erdeje bosszant leginkább a lapban: erről igenis mi, újságírók tehetünk – Gandalf (aki sok minden más mellett a nyelvi korrektúrát is elvégzi becsülettel) igyekezhet, ahogy bír – a legtöbb cikk sajnos csak lapzártára bír befutni. Megtéptem a ruhám és hamut hintettem a fejemre – igazatok van. Részemről NAGY "szégyellem magam" van. – *Reiker*)









LUIGI'S MANSION MEGOLDÁS ELSŐ RÉSZ

Zanzásítva, mert nem tudok mindenre kitérni a leírásban, hiszen csak 2 oldalam van. Tehát nem fogom leírni mindegyik szobánál, hogy hol, mit porszívózz, vizsgálj át, ezt tedd meg mindig magadtól! Általában az összes bútor, berendezési tárgy rejt valamit magában, pénzt, drágaköveket, érméket... Mindig légy nagyon alapos. Aranyrudak még a csillárban is rejtőzhetnek. Amikor belépsz egy szobába, azt mindig kiírja a gép a bal felső sarokban, a könnyebbség kedvéért én is az angol nevüket használom, így legalább nem lesz kavarodás. Kezdjük a szellemvadászatot!

AREA 1

Foyer (1F)
Legelső dolgod legyen, hogy beszélj a síró kis gombával, azaz a régebbi Mario játékokból már ismerős Toad-dal. Itt jegyezném meg, hogy a játék során sok alkalommal összefutunk majd ezekkel az aranyos kis manókkal, és miután végighallgattunk a mondókájukat, mindig a felső, azaz a pozitív választ adjuk meg nekik. Ez esetben ugyanis "megkönnyebbülnek" és az adott helyiségben felolják a fényeket, ráadásul még mentehetünk is náluk. A tükörről leporszívózhatod a leplet, a csillárból pedig egy nagyobb köteg bankót és érmét szedhetsz ki. Vigyázz, mert a csillár rád is szakadhat. Irány az emeleti dupla ajtó.

Parlor (2F)
Először is porszívózd össze a szobában található cuccokat (a szekrényből, és az éjjeliszekrényből és a középső szekrénysorból is, vagy akár az asztalról a terítőt), majd oltsd el a gyertyákat a porszívóval. A képek a falon életre kelnek, és a mondandójuk után megtámad egy szellem, rajta kívül még kettőt kell elintézned, hogy felgyúljanak fények és megjelenjen a továbbjutást jelentő kulcs ládikája. A kulcs a szobából kivezető másik ajtót nyitja.

Anterom (2F)
Ebben a szobában mindössze 6 szellem likvidálása a feladatunk, és mehetünk is tovább a balra nyíló ajtón keresztül. Azért ne felejtsük összeporszívózni a bútorokban rejlő értékes tárgyakat.

Wardrobe Room (2F)
Itt 3 normál és két keményebb "banánhéj" dobáló rémmel kell megküzdened, igyekezz nem elcsúszni rajtuk. Miután végeztél velük, nyisd ki sorban a szekrények, az egyikben egy szellem lapul. Legyőzése után egy kulcs jelenik meg a ruhák felet, amit a porszívóval tudsz magadhoz szólítani.

Balcony (2F)
Balra van még egy kis erkély is az ajtó mögött, egy Toad-dal, ahol menthetsz is, amúgy menj vissza egészen a hallig, és a dupla ajtónál menj balra. Mielőtt azonban benyitnál az ajtón, rád csörög a prof és ellát némi instrukcióval.

Hallway (2F)
Miután felporszívóztad a padlóról az érméket, nyiss be rögtön az első szemben lévő ajtón. Vigyázz a folyosón van kamu ajtó is, ami csak sérülések összeszedésére jó.

Study (2F)
A Study-ban begyűjthetjük végre az első portré szellemünket. A figura a karosszékben üldögél, és békésen olvasgat, a Gameboy Horror-on keresztül láthatod a szívét is. Mielőtt azonban nekiesnél szívózz egy kicsit az íróasztal körül. Hirtelen megjelenik majd egy szellem, és megpróbál lelépni, gyorsan kapd el, lenyomása után nemcsak egy rakás cuccal leszel gazdagabb, de ha ügyes voltál, még egy gyémántot is felszedhetsz. Na itt az ideje, hogy az öreg Bookish Father Neville-lel foglalkozzunk. Az már megfigyelhetted, hogy a szobában van egy "megszállt" könyv is a polcon, aki állandóan neked akar szállni, kapd el a porszívóval és vezesd neki a szellemnek a könyvet. Amint megjelenik az életereje, próbáld meg összeporszívózni. 100 HP-je van és közben megpróbál újra neked menni a könyv is, elfogása után szedegesd fel a gyöngyöket, és a kulcsot a ládikából. Irány a folyosó másik végében található ajtóhoz passzol.

Master Bedroom (2F)
Először is porszívózd össze a szekrényből a lét és az érméket, meg az ágyról a takarót. Ha jobban körülnézel, láthatod, hogy egy másik portrészellem épp a tükör előtt szépítkezik. Jobban mondva fésülködik. Húzzuk tehát el a jobb oldali függönyt, hogy a betört ablakon betörjön a huzat. Amikor a szellemnő feláll, hogy visszahúzza a függönyt, vakítsuk el, és ejtsük fogságba. 100HP-je van, egyegy rakat gyöngyöt is elejt maga után. Az így megszerzett kulcs a folyosón szemben található ajtót nyitja. Ahonnan egyébként is furcsa gyereksírás szűrődik ki.

Nursery (2F)
A gyerekszobában szedd össze az érméket. Indítsd be a hintalovat, mire a gyerekszellem a kiságyban azt hiszi, hogy játszani akarsz vele és kikel az ágyából. Elég érdekes, hogy számára az jelenti a játékot, hogy megpróbálja hozzávágni a játékfiguráit. Hát igen ilyenek a mai gyerekek... Kerüld ki azokat, szívd fel a nagy gumilabdát, és ezt lődd neki. A kis kölöknek erre elborul az agya, és az idáig magában hordozott dühe, minden kisebbségi érzése is elszabadul. Ő tehát az első főellenségünk és a kiságyban kell vele megküzdenünk. A nekünk irányított hintalovat kerüld ki, utána labdákkal kezd el dobálózni. Ezek közül az egyiket ismét fel tudjuk szippantani, majd neki tudod lőni. Ekkor kell elkapni a porszívóval. 100HP-je van, de nagyon keményen tud menekülni, úgyhogy elég sokszor meg kell csinálni ugyanezt a procedúrát. Miután legyőztük, kapunk egy nagy kulcsot, és a ház ezen része, megtisztított marad. Ekkor azonban hív minket a prof. Ideje tehát kiüríteni a porszívót.

E. GADD LABORJÁBAN

Megismerkedhetünk a Ghost Portrificationizer nevű szerkezettel, ami a sima szellemeket megsemmisíti, a portrékat pedig visszazárja a saját képükbe. A gép összesíti is az eredményeinket és megkapjuk az összegyűjtött cuccinkért is a pontokat. Menthetünk is, majd irány vissza a házba.

AREA 2

Hallway (1F)
A hallban most már ki tudod nyitni az első emeleti dupla szíves ajtót a kulcs segítségével, amit a bébi szellemtől nyertél el. A szövevényes folyosón mindössze egy ajtó áll nyitva a fürdőszobáé, ezt úgy tudod elérni, hogy először jobbra indulsz, majd fel, balra fel, és balra az első ajtó lesz az. A folyosón különbözőképpen támadnak meg majd szellemek, de nem érdemes velük foglalkozni, mert nincs HP-jük. Azért vigyázz a porszívózással, mert néhány vázában kicsinyítő gomba-bomba van, és azt nagyon megszívhatod.

Bathroom (1F)
A fürdőszobában új típusú szellemek támadnak rád, szám szerint kettő. Ennek a fajtának az a tulajdonsága, hogy hátulról rád akaszkodik és elkezd fojtogatni. Ilyenkor őrült módjára el kell kezdeni rángatni az analóg kart. Ezt egyébként a prof is elmondja, mikor felhív a rádión. Győzelmed után egy kulcs jelenik meg a kis fali polcon, és mehetsz vissza a folyosóra térképen jelölt ajtóhoz. (jobbra, balra, jobbra)

Ball Room (1F)
Itt 6 maszkos szellem támadnak rád a dárdáikkal. Először is szippantsd le a vákuummal róluk a maszkjaikat, amíg ugyanis ez rajtuk van, nem lehet őket elvakítani az elemlámpával. Egyszerre akár többről is leszipkázhatod az álarcot. Utána gyorsan vakítsd el a rémeket és szippantsd be őket. Ha azonban végeztél velük még nincs vége a mókának. Beindul a zene, és a padlón elkezd forogni a két hatalmas kör, mialatt megjelenik két portré szellemalak, akik a zenére táncolnak. Egyedül náluk nem jöttem rá, hogy miképp lehet őket elkapni, egyszerűen csak szívogattam, meg villogtattam a lámpával, és megjelent a szívük. Elkapni őket már nem olyan nehéz. Utána megjelenik a kulcsot rejtő ládika.

Storage Room (1F)
A raktárban különböző szellemek támadnak ránk, őket már ismerjük korábbról. Miután minddel végeztünk, vizsgáljuk meg a tükröt a Gameboy Horror-ral, mintha egy kapcsoló lenne benne! Menjünk a fal azon részére, ahol a kapcsolót látjuk, és nyomjuk át, mire a titkos falrész elgördül. Tekintsük meg a falon a poszter, ami Boo veszélyre figyelmeztet minket. Ennek ellenére szippantsuk le, mire előtűnik alóla egy újabb kapcsoló. Mondanám, hogy ne nyomjuk át, de akkor nem folytatódna a játék, tehát nyomjuk át. A padlóból felnyílik a rács és kiszabadulnak a Boo-k! Ezeket a nagy szellemeket már jól ismerhetjük a korábbi Mariok-ból is, például a Super Mario World-ben voltak külön szellem házak is! A nagy Boo-k kellemetlen tulajdonsága, hogy rengeteg életerővel rendelkeznek, és hogy képesek a falakon keresztül közlekedni, azaz, ha a vesztüket érzik akár a falon át is lelépnetnek! Némi diskurzus után a prof elmagyarázza a Gameboy Horror titkos funkcióját, a Boo Radar-t, azaz innentől kezdve, ha egy helyiségben Boo bújt a bútor belsejébe, villogni és szirénázni fog.

Washroom (1F)
Ide akkor kell jönnünk, ha már legalább 5 Boo-t elfogtunk az eddig felderített szobákban, akkor ugyanis a prof hívja fel a figyelmünket a helyiségre. (A Boo tartózkodási helyét majd később megadom egy listában) Beszélj a sarokban sírdogáló Toad-dal, majd a gyertyák elgyulladása után szipkázd le a kis polcról a kulcsot. Menj vissza a folyosón a jelzett szobáig.

Fortune's Teller Room (1F)
Ha jobban megvizsgálod a kristálygömböt, beszélhetsz Madaeme Clairevoya-val is, amennyiben rávilágítasz a gömbre az elemlámpával, aki egy segítőkész portré szellem, innentől fogva, ha találsz valami érdekesebb elhagyott tárgyat, ami Mario ittlétére utal, mindig hozd el neki megmutatni. A szobából a másik ajtón keresztül távozz.

Mirror Room (1F)
6 szellem fog rád támadni a rádakaszkódós fajtából, szerencsére már előre meg lehet látni őket a tükörben. A ládikából ezúttal most nem egy kulcs fog előkerülni, hanem a Fire Elemental Medal!!! Ennek segítségével már el tudsz fogni, és bent tudod tartani a Tűz Elementál szellemeket is! Egy például itt is van a szobában. Miután beszéltél a proffal, szívd be, most lent láthatod az Elemental Meter-t amin, nyomon követheted, hogy mennyi "tűz szufla" van még a porszívódban. Fújj tüzet, és gyújtsd meg a sarokban a gyertyákat, hogy el tudd hagyni a szobát.

Forune's Teller Room (1F)
Szintén gyújtsd meg a sarokban található négy gyertyát. Jutalmad egy kulcs lesz, ami le is kell porszívóznod a bútorzatról.

Laundry Room (1F)
A kulcs a Laundray Room-ot nyitja, ami a jósdától balra a folyosó végén nyílik. Itt négy rádakaszkódós szellem támad meg, és a felső ajtó is csak egy csapda. Legyőzésük után egy nagy halom cumó hullik az öledbe a ládikából. Pluszban még egy nagyobb adag lét is ki lehet szippantani a berendezési tárgyakból. A mosógépből pedig előkerül Mario sapkája!! Irány vissza a jósnő!

Fortuna's Teller Room (1F)
Beszélj újra a madámmal, sajnos valaki kimosta a sapkát, ezért a madame nem sokra megy vele, mégis hogy megmutassa menyire nagy az ereje, azt azért meg tudja állapítani, hogy a Mario egyelőre még életben van. Menj ki a folyosóra.

Hallway (1F)
Ha figyelmes voltál idáig is észrevehettél egy lebegő gyertyát a folyosó bizonyos részén. Most ezt keresd meg, és gyújtsd meg. Egy szellem materializálódik, és elkezd menekülni. Kövesd egészen a Laundry Room-on keresztül a Butler's Room-ig.

Butler's Room (1F)
Amikor leülne pihenni az inas-szellem, akkor tudod levakítani a lámpával, majd gyorsan felszippantani. Az öreg és fáradt portrészellem az egyik legkönnyebben elkapható rém. Hiába van 100HP-je, első alkalommal is el lehet kapni, ezért pedig a legnagyobb gyöngyökből jár neked néhány darab, meg persze egy tovább jutást jelentő kulcs. Egyébként, ha kiméssz a szobából Butler-t, megint kint a folyosón találod és ismét meg kell gyújtanod a gyertyáját. De van még más érdekesség is a szobában! Először is egy csomó bonusz a szekrényben, és egy Boo a vasalós asztal mögötti falban. De a java csak most jön! Ha a Gameboy Horror-on keresztül megvizsgálod a wc papírok melletti falrészt, egy egérlyukra lelsz, amiből egyfolytában jönnek az egerek! Nyomj rajta egy A-t, hogy meginduljon a légáramlat, és magába szippantson! Egy titkos szobába jutottál!

Hidden Room (1F)
A rengeteg bonuszért keményen meg kell majd küzdeni. A ládák kinyitásakor, véletlenszerűen négy szellem fog megjelenni, a jeges fajtáéból, azaz nem lehet őket beszippantani!! A tűzzel kell őket lefújni, hogy meghaljanak! Nagyon oda kell figyelni a dolgokra, mert épp hogy elég a porszívóban lévő cucc. Egyébként nagyon gennyek a szellemek folyton rád akaszkodnak. A fény felgyulladása után megjelenik még egy extra ládika is rekord mennyiségű pénzzel és három gyémánttal is!! Utána már csak a szobában rejtőző Boo kell elintézned, mielőtt újra igénybe veszed az egérlyuk áramlatát. Menj az előzőleg a térképen megjelölt szobába.

Conservatory (1F)
Ez a szoba tele van elhagyatott hangszerekkel. Sorban egyenként szólaltassuk meg őket, mire megjelenik egy portré szellem a zongoránál, és együtt eljátsszák a Super Mario Theme-t, nagyon állat! Utána még egy kicsit villogtatja nekünk a tudását Melody Pianissima és eljátszik egy ismerős dallamot. Nekünk a helyes választ kell megadnunk! Amennyiben nem sikerül éktelen dühbe gurul jobb, ha kimegyünk a szobából, és elölről kezdünk mindet. Amennyiben a jó választ adjuk, ismét elkezd játszani. Gyorsan porszívózzuk össze a kottát, majd amikor sebezhetővé válik, őt magát is (100HP-je van). A szoba sarkában a szekrény tele van zsetonnal, a kulcs az ebédlőt nyitja, kicsit előrébb a folyosón.

Diving Room (1F)
A jobboldali szekrény tele van lével, a baloldaliban pedig egy szellem van, aki elölem mindig meglógott. Gyújtsuk meg az asztalon a gyertyákat, hogy fény derüljön a hatalmas csámcsogás gazdájára. Egy böszme nagy disznó szellem zabál az asztal közepén. A vákuum segítségével szippantsuk el előle a kaját, mire megjelenik két pincérlány szellem, akik az újabb adagot hoznák a hombárnak. Vakítsuk el őket, majd fogjuk el (10-10HP). Ezután ismét szippantsuk el a kaját, minek után most már nincs utánpótlás az üres tányért meglátva, a dagadt mérhetetlen haragra gerjed, tűzlabdákkal kezd el köpködni. Kerüljük ki őket, és amikor zihálva az asztalra rogyik, vakítsuk el és szippantsuk össze. Jutalmunk egy ládika lesz tele zsözsóval és három gyémánttal is! A baloldali ajtón menj át a konyhába.

Kitchen (1F)
Először szippantsd fel a repkedő konyhai eszközöket, majd utána nyisd ki a hűtőt, amiben víz elementál szellem lakik. Őt a hagyományos módon nem tudod beszippantani, a tűzzel kell elintézi. A megjelenő ládikában ezúttal sem kulcs lesz, hanem a király Water Elemental Medal!! Innentől kezdve hasonlóan a tűzhöz a vízi szellemeket is betudod szippantani és a vízsugár vagy vízlabda formájában ki is tudod lőni. Hasznosítsd is mindjárt ezt a tudást és oltsd el a gőzölgő ajtót a konyha végében. Mielőtt azonban még kimennél rajta, kapd el a szintén a hűtőben rejtőzködő Boo-t, és szedd össze a szekrényből a bonuszokat.

Boneyard (1F)
A hátsó kertben egy újabb portré szellem tanyázik, a kutya a kutyaólban. Mielőtt nekiállnánk elkapni, először szívd ki a víz elementált a csapból, és öntözd meg a palántát a kertben. Kezd el hergelni a kutyát, mire az neked megy (ilyenkor mindig kerüld ki lehetőleg). A hangos kutyaugatásra felébred egy szellemcsontváz, őt gyorsan intézzük el, viszont amikor beszippantanánk, az egyik lábszárcsontja a földön landol, amire a rémkutya egyből rástartol. Miközben a csontot majszolja sebezhető, vakítsd el és szipkázd fel Spooky-t! Ha jobban megvizsgálod a kutyaházat, egy titkos átjáróra bukkansz, ami a hátsó udvarba, a temetőbe viasz!

Graveyard (1F)
A sírokból csontvázszellemek kelnek ki, várjuk meg, amíg nekünk vágják a lábaikat, és ilyenkor vakítsuk el őket, utána lehet szippantani. Ha nagyon kevés az életerőnk, ütögessük meg a fejfákat némi szívutánpótlásért. Vegyük az irány a központi hatalmas kriptához. Jön a második főellenség! A nagy szellem Bogmire megpróbál minket megtéveszteni, és kis szellemeket küld maga helyett támadásba. A fekete szellemeket egyszerűen csak szippantsuk fel, benyelni ugyan nem tudjuk, viszont ezzel már meglőhetjük Bogmire-t aki szinte láthatatlanul irányítja a dolgokat a háttérből. Amikor sebeződik, megjelenik a szíve is, ilyenkor szippanthatjuk. Jutalmunk egy nagy kulcs lesz.

AREA THREE

Hallway (1F)
A folyosó északi bal végében az idáig szúrós indával védett ajtó megnyílik a Bogmire-tól szerzett kulcs felmutatásakor. Az ajtó a hátsó udvarba vezet.

Courtyard (1F)
Az udvaron különféle szellemek próbálják ránk hozni a frászt, de ne hagyjuk magunkat. Szépen sorban intézzük el ezeket a kósza rémeket (ezt a kifejezést a szellemirtók óta imádom, általában nőkre szoktuk használni, hehe, amit még szeretek az a csillagromboló) A madáretetőből egy kis porszívó rásegítéssel előkerül Mario Levele! Arrébb óvatosan nyissuk ki a kerti pottyantós wc-t (vigyázz nehogy pofán vágjon az ajtaja), odabent

egy Toad pityereg. Nem, nem a papír fogyott el, valami félelmetes van a kerti kútban és attól lett tele a gatyája... Nézzük meg mit találunk odakent.

Bottom of the Well (B1)
Menj jobbra, ameddig csak tudsz. Egy szobor szájában lyukadsz ki, ami nem más, mint egy titkos szoba egy rejtett oltárral, felette Mario egy képbe zárva! Sajnos azonban innen nem tudsz bejutni, ideje visszafordulni. A visszaúton még intézzük el a plafonról lelógó szellemet, majd a kis nyílásból szipkázzuk elő a kulcsot. Odafent nyugtassuk meg a kicsi gombát, és mentsünk, elárulja nekünk, hogy Mario-nak összesen 5 dolga van elszórva a házban. A kulccsal a másik ajtón menjünk be az udvarról

Rec Room (1F)
Idebent egy újabb festményszellem mulatja az időt egy kis testedzéssel, azaz épp bicepszezik a terem közepén. Ahhoz hogy sebezhető legyen a körülötte található három bokszzsákot kell, megütve nekicsapni a díjbirkózónak! Ezzel a metódussal nem árt, ha vigyázol, mert a visszacsapódó zsákok téged is telibe kaphatnak. Az első ütés után Biff Atlas (így hívják a kiscsákót) elkezd kajtatni utánad, úgy még nehezebb eltalálni. Amikor kifekszik lehet vakítani és szippantani. Második kör alkalmával már elég csak egyszer megütni. Elfogása után egy zsáknyi pénzzel leszünk gazdagabbak a ládikából. De akkor hol a kulcs? Rá kell állni a baloldalon található futógépre, és addig futni rajta, amíg ki nem köpi a szerkezet! A déli ajtón menj tovább. (A kulcs egyébként a folyosón balra található ajtót nyitja, ez csak rövidítésre jó)

Tea Room (2F)
A lépcsőn feljutva rögtön egy tüzes ajtó fogad minket, oltsd el a lángokat a víz elementállal, ez a Teázó ajtaja. Ha nagyon gyors és ügyes vagy elkaphatod az arany szellem rengeteg némi bonuszért, utána végezz a rád támadó szellemekkel, mindössze kettő van a szobában. A asztalon megjelenő ládikát viszont nem éred el, úgyhogy egy trükkhöz kell folyamodni. A keleti sarokban van egy különös pad, ami nem más, mint egy antigravitációs pad! Ez feldob téged a plafonra, és fejjel lefelé tudsz mászkálni! Ezzel máshol is találkozol majd még a házban, és ugyanígy kell majd őket használni. Szóval a plafonon szlalomozva juss el a ládáig és ess az asztalra. Ezúttal sem kulcs lesz benne, hanem a Jég Elementál Medál! A későbbiekben ebből a szobából (is) tudod majd magad jéggel feltápolni a jégkása tartóból. Haladj tovább a folyosón, végén a fürdőszoba nyitva lesz.

Bathroom (2H)
A fürdőkádkádban szemmel láthatóan valaki épp tisztálkodik, méghozzá egy nagyon kívánatos valaki... Egészen addig, amíg el nem szippantod előle a függönyt! Akkor ugyanis kiderül, hogy az illető árnyéka igencsak megtévesztő volt. A kádban Miss Petunia a dagadt öreg portrészellem mossa magát. Gyorsan nyomjunk is rá egy kis jeget, majd ejtsük foglyul őnagyságát. Utána miénk a biliárd szoba kulcsa. Ezt a szobát egy emelettel lejjebb találod középtájt a folyosón. Szép kis séta lesz.

Billiard Room (1F)
Megint egy portré szellem, ezúttal egy biliárdozó manus... A fickó minden gurítás előtt körbejárja az asztalt, majd nagy akkurátusan lök egyet, ám a golyók összevissza pattognak a szobaában. Ezek közül kell neked egyet felszívnod, majd amikor az asztal körül járkál, a pacáknak lőnöd. Utána azonnal porszívózz! Slim Banshot elfogásáért egy nagyobb adag bonusz kerül elő a ládából. De van még itt egy nyitott ajtó is, talán be kellene menni rajta...

Projector Room (1F)
Kapcsold be a nagy kivetítőt a falra, ez főleg azért szükséges mert ebben a szobában a szellemek teljesen láthatatlanok, maximum az árnyékuk tűnik fel a kivetítő fényében a falon. Intézd el őket szép sorjában. A fény felgyulladása után a ládában Mario Kesztyűje bukkan elő! Most már itt az ideje, hogy benézzünk Madame Clairvoya-hoz.

Fortune Teller's Room (1F)
Ezúttal a madám már jóval több információval szolgál nekünk. Mario tehát még él és egy képbe van zárva (kösz, ezt eddig is tudtam), és aki elfogta az nem más, mint... King Boo azaz a Boo-k királya. Egyelőre ennyi telik az erejéből. Hát mit mondjak... Mielőtt azonban magára hagynád a hölgyet, menj át a másik szobába, és szívd fel a Tűz elementált. Újra fel kell menned a második emeletre, majd ahol a folyosó dél felé fordul, nyiss be jobbra az első ajtón.

Astral Room (2F)
Gyűjtsd meg a pentagramma csúcsainál (kicsit 666 feelingje van a dolognak) a gyertyákat, és győzd le a megjelenő szellemeket. Végzetükkel haladj tovább a keleti ajtón.

Observatory (2F)
Természetesen, mint minden embernek a világon, ha teleszkópot lát, mi is nézzünk bele. Valami történik a holddal! Mire visszatérünk a szobába, az teljesen megváltozott! Nagyon hangulatos és szép így minden. A porszívó segítségével irányítsunk egy csillagot a holdnak. Az így megnyílt csillagösvényen araszoljunk végig, és a végében vegyük fel Mario Csillagját! Hagyjuk el a szobákat. Ismét menjünk a folyosó észak-nyugati részébe (Ahol a fürdő is volt), jobbra az egyik ajtó egy öreg hölgyet rejt magában.

Nana's Room (2F)
Nana az az öreg nénike, aki a hintaszékben kötöget már időtlen idők óta, hiszen ő is egy festményszellem. Kicsit babráld meg a három pamutgombolyagját, mire azok szétgurulnak, és Nana utánuk ered a székével együtt. Gyorsan szívd fel az egyik gombolyagot és lődd neki az nyanyának, három találat után megjelenik a szíve és lehet szippantani! Elfogásáért egy újabb kulcsot kapsz a ládikából. Most nagyon-nagyon messzire kell visszamenned, egészen oda, ahol a bébi szellem főellenségét leverted. Ha még emlékszel azon a folyosón maradt egy bezárt ajtó, na... azt nyitja ez a kulcs.

Twin's Room (1F)
Az ikrek szobájában természetes az ikrek laknak. Hogy felkeltsük az érdeklődésüket, pörgessük meg az ágyuk felett felakasztott két repülőgépet. Az ikrek előjönnek, és játszani akarnak veled, méghozzá bújócskát. Természetesen menj bele a mókába. Egy pillanatra ki kell menned a szobából, és mire visszatérsz négy láda lesz a földön. Ebből kettőben az ikrek vannak. Lehet egy kicsit csalni is a porszívó segítségével (sőt muszáj is), az ikrek persze bedurciznak és inkább egymással játszanak. Az egyikük egy repülőgépbe pattan, a másikuk pedig egy autóba. Szippantsuk ki alóluk a járműveiket, majd utána őket is. A ládikából ezúttal Mario cipője kerül elő. Látogassuk meg a jósnőt.

Fortune Teller's Room (1F)
A jövendőmondó utoljára néz bele az elkövetkezendő idők végtelenjébe. És amit lát, az mindenkit megdöbbent, ő ugyanis Bowsert látja. Ez a végső "aktus" a szellemvilággal (pedig ő maga is szellem akkor meg nem értem?) azonban minden erejét elszipkázza, és megkér minket, hogy fogjuk el, és őt is helyezzük be egy képbe. Persze nem adja magát egykönnyen, keményen meg kell küzdenünk vele, jutalmunk egy kulcs lesz. A kulcs a harmadik emeleten használható, tehát keressük meg a másodikon a felvezető lépcsőt (dél-keleti folyosóvég), vigyázz a robbantgatós szellemegerekre! Ja, és ütközben cseréld le a tüzet, víz elementálra.

Safari Room (3F)
A szobában a sima mezei szellemeken kívül lesz majd víz elementál kísértet is akit meg kell fagyasztani, a normális elfogási módszer ugyanis nem használható ellene. Az összes szellem elfogása után a fények felgyulladnak, a ládikából pedig egy kulcs kerül elő. Haladj tovább a harmadik emeleti folyosón.

Balcony (3F)
Az erkélyen egy csapatnyi Boo táncikál, majd amikor meglátnak, úgy döntenek, hogy móresre tanítanak! Szemek, kezek, lesnek, megragadnak, nem engednek, közrefognak!! A szellemek egyetlen egy hatalmas Boo-vá állnak össze. (megjegyzem, csak akkor tudsz vele megküzdeni, ha már legalább 20 normál Boo-t elfogtál idáig a játék során) A Boo nem lesz egy könnyű ellenfél, rohanj el a "pálya" jobb oldalára, ahol a nagy unikornis szobor található, gyorsan szipkázd fel a jég elementált, és kezdj el körbe-körbe szaladgálni a szobor körül! A nagy rém utánad pattog, és egy kis idő után beleakad az egyszarvú egy szarvába. Pukk!! Kipukkadt, és 15 kicsi szellemre szakad! Most kellene gyorsan, ahányukat csak tudod lejegelned, és beszippantanod. A maradék újra összeáll, és neked ront. Minél több szellemet fogtál már el, annál kisebbek lesznek, ha összeállnak. Ilyenkor célszerűbb már a porszívóval elkapni őket és nekivezetni a szarvnak. Sajnos a szellemek félnek a porszívódtól, amint használni akarod, szerteszélednek, ezért nehéz őket egy kicsit lefagyasztani. Ha az utolsóval is végeztél, a nagy ládából nagy kulcsot kapsz és mész üríteni (nem azt...) a pincébe. Ja és egyébként az elfogott tizenöt szellem is hozzáadódik az elfogott Boo-khoz!

AREA 4

A közjáték után egy újabb hosszadalmas kolbászolás után juss vissza az erkélyre, a nagy kulcs nyitja a másik oldalon található ajtót. Ekkor azonban váratlan dolog történik, egy hatalmas villám csap bele a házba és az egész épület sötétbe borul! Ez nagyon kellemetlen, mert így már a megtisztított területek is megint szellemjárta helyekké vedlenek vissza, az egész ház tehát veszélyes terület. A prof hív, neked pedig egészen a Wardrobe szobáig kell visszavánszorognod! (Még valami, miután helyreállt az áramellátás a házban, menj vissza a második emeleti mosdóba is, mert azt is meg kell tisztítani újból!)

Wardrobe Room (2F)
A szobába időközben egy portrészellem költözött, az elkapási technika a következő: fordíts neki hátat, majd amikor ijesztgetés közben egy pillatara feltűnik a szíve, vakítsd el. Ugye milyen egyszerű? A tag egy kulcsot hagy maga után. A kulccsal a pincébe kell lemenned (az utat találd meg magad, nem nehéz)

Breaker Room (BF)
A szellemek elfogása után ebben a szobában nincs más dolgot, csak a generátort visszakapcsolni. Voilá... és lőn világosság. A kulcsot se felejtsd ott.

Cellar (BF)
Ez a déli szoba a pincében. Itt több szellem is lesz majd, akiket el kell kapnod, utána porszívózd fel a földről a szemétkupacokat (sajnos ezek minden alkalommal mikor elhagyod a helyiséget visszatermelődnek), az utolsó szellem a hordóban van. A megszerzett kulccsal a harmadik emeletre kell visszamenned.

Telephone Room (3F)
Végre ki tudod nyitni a harmadik emeleti folyosót is. Vannak itt is álcaajtók, úgyhogy csak óvatosan. A keleti ajtó a telefonos szobáé. Elég egyszerű helyszín, csak ki kell nyitogatni a nagy ládákat, lesz, amelyikben kincs van, kettőben viszont csontváz szellem tanyázik. Elfogásuk után felgyulladnak a fények és megjelenik egy extra láda extra kincsekkel. Van itt még egy ajtó, ami északra nyílik, vegyük igénybe.

Clockwork Room (3F)
Ami rögtön feltűnhet mindenkinek az a három szellemkatona. Indítsuk be a szobában található három órát. Az így felcsendülő zene hatására a katonák elhagyják őrhelyeiket, és rád támadnak. Egyszerűen csak be kell őket szippantani. Ha mindhármat elfogtad lépj be a középső játékház kinyíló ajtajába, és a lifttel menj ki a tetőre.

ROOF

Kezdéskor a tűz körül táncoló maszkos szellemeket intézd el, ahogy szoktad (először maszk, aztán gazda), utána jöhet a fel-feltűnedező jégszellemek, őket mondjuk, a tábortűzből kiszipkázott tűz elementállal olvaszd meg. A küzdelem végén kapnod kell egy kulcsot. A kulcs a harmadik emeleti folyosón a másik ajtót nyitja.

Armory (3F)
Megint egy egyszerű helyszín, csekkeld a lovagkori páncélokat (vigyázz nehogy a buzogányukkal fejen nyomjanak), és a ládákat is. Vegyesen lesznek bennük szellemek és kincsek. A fények felgyulladása után egy kulccsal is gazdagabb leszel. Az északi ajtón távozz.

Ceramics Studio (3F)
Először is cseréld elementált a szobában (tűz helyett jeget vegyél magadhoz), és állj a kerámiák alkotta kör közepébe. Ekkor megjelenik egy újabb portré szellem, aki egy mini-játékra hív ki téged. A lényege hogy azokat a köcsögöket kell lefagyasztanod, amiken megjelenik. Ha hétszer egymás után sikerül megjelenik a szíve és lehet beszippázni. Jarvis a dzsinn nagyon-nagyon sok kincset hagy maga után. Menj vissza a tetőre, és a jobb oldali kéményen keresztül ess le a lezárt szobába.

Sealed Room (2F)
Ez az a szoba, aminek az ajtaja kívülről be volt deszkázva és sehogy sem lehetet bejutni. Nem hiába volt ez a nagy elővigyázatosság, hiszen a szoba tele van ládákkal... amik szokás szerint kísérteteket és kincseket rejtenek! A végén még egy kulcsos ládika is megjelenik. Na de hogy fogunk kijutni innen? Szippantsd le a takarót a tükörről, vizsgáld meg a Gameboy Horror-ral, és már kint is találod magadat a szobából. Ez a trükk egyébként a legtöbb tükörnél beválik, kivéve a tükör szobában. Túl sok zárt szoba már nincs a második emeleten (mert hogy most oda kell menned), célozd meg azt, amelyikhez kulcsod is van.

Sitting Room (2F)
Könnyű helyszín, először fel kel gyújtani a két gyertyát a szobában, erre elkezdenek megjeleni a kísértetek, le kell verni a sima szellemeket, majd a megjelenő tűzeset kel elintézni a vízzel, amit a szoba sarkából lehet felszippantani. Érdekes szoba, mert ez az egyetlen hely, ahol két elementál is található. A keleti ajtón menj tovább.

Quest Room (2F)
Ez viszont még érdekesebb! Ugyanis az egész szoba a feje tetején áll, de szó szerint. A plafonon található ágyban egy kislány szellem alszik nagy nyugodtan. Kicsit küldjük meg néhány vízbombával, hogy felébredjen, erre persze nagyon morcos lesz a kis szentem! Harmadik alkalommal aztán a szíve is felbukkan, indulhat a gépezet. Miután elfogtunk megjelenik a ládika, de a plafonon! Semmi gond, hagyjuk el a szobát, BANG! Menjünk vissza, már minden a helyén van, mi pedig felvehetjük a ládából a kincseket. Most már tényleg nincs sok hátra! Irány előre a pince.

Pipe Room (BF)
Némi küzdelem után (egy-két galád szellem akar a nyakadba akaszkodni, fagyaszd meg a mérgező lötty patakot. A túloldalon tekerd meg a kereket, mire elzáródik a szobában a vízesés, ami mögött egy újabb kulcs van! Ez nyitja az utolsó ajtót a pincében.

Cold Storage (BF)
Ebben a fagyos szobában egy portrészellem tanyázik. Valahogy próbálj meg elcsúszkálni a kis tábortűzgőz és szippants fel a tűz elementált. Ezzel olvaszd ki a tagot a jégkockából, ki a tűz láttán elég zabos lesz. Jéghullámokkal támad, amik elég sokat levesznek az energiádból. Amikor néhány pillanatra megáll Sir Weston, lődd meg tűzzel, és már kezdheted is beszippázni. Az utolsó előtti kulcs a még zárva lévő egyetlen szobát nyitja a házban.

The Artist's Studio (3F)
A művész szobájában épp az alkotás csodájának lehetünk szemtanúi (az folyik most is, amikor ezt a cikket írom). Amiért megzavarjuk, ránk küldi a képeit. Jobban mondva azokat a szellemeket, amik a képen láthatóak. Szép sorban jönnek az egyre keményebb ellenfelek, ráadásul nem is egyesével! Ha az össze fajta szellemet legyőztük (jó hosszú csata lesz, még jó hogy gyakran fogunk szíveket kapni), Vincent van Gore is rászánja magát a támadásra. Ő semmi extrára nem képes, vakítsuk el és szippantsuk fel. Az épp festet képről, megelevenedik a ládika, és egy nagy kulcs a jutalmunk. Vigyük magunkat a pincébe, a hosszú folyosó végén a végső főellenség vár! (Csak ha legalább 40 Boo-t elkaptunk már)

The Secret Altar (BF)
Végre szemtől szemben állunk a nagy Király Boo-val. Valami azonban történik! Hirtelen a tetőn találjuk magunkat Bowser-rel!

KING BOO/ BOWSER

Bowser felváltva támad a következő dolgokkal: tűzfújás, taposás, beszippantás, és hatalmas szöges robbanó tekegolyók nekünk gurítása. A szöges golyók elől meneküljünk az oszlopok mögé, majd egyet-egyet szippantsuk fel. Amikor Bowser be akar szippantani minket, lőjük a torkában a golyót. Ettől Bowser-nek lerepül a feje! Ahá, szóval ez nem is Bowser, hanem a King Boo álruhában. Amíg a fej lent van a gaz szellem védtelen, és lehet kezdeni beszippantani. Egyébként ötszáz HP-je van. Ez így megy 2-3 körön keresztül, majd amikor az életereje már 200 alatt van, nem bírja rendesen visszatenni az álruhája fejét, hanem csak fordítva! A megvakult Bowser már nem ugrál, és nem fúj tüzet, csak cikk-cakk alakban próbál minket eltaposni. Innentől kezdve már abszolút nem nehéz legyőzni! A megnyeréséről az extra titkos dolgokról, a rangokról, a begyűjthető drágakövekről, pontszámokról és legfőképp az 50 begyűjthető Boo-ról majd egy hónap múlva még hallasz, a Headhunter végigjátszás másik felével együtt, mert egyszerűen mindkét esetben elfogyott a helyem. Remélem a Martintól kapok még egy oldalt erre a két témára. Addig is jó vadászatot!

CSIPI M LEE

SHADOW HEARTS VÉGIGJÁTSZÁS II BEFEJEZŐ RÉSZ

Mivel a rendelkezésemre bocsátott hely igencsak véges, és a játékból még rengeteg van hátra, kissé sűrítenem kell. Ez azt jelenti, hogy kicsit vázlatosabban folytatom a múltkor megkezdett leírást, hogy bele férjen az egész ebbe a számba. Még szerencse, hogy a játék elég lineáris ehhez.

MISZTIKUS ROMOK

A romos templomban először beszélj a többi csapat taggal. Kb. középen, találsz egy emelvényt, ezt vizsgáld meg. Zhuzhen nekikezd egy hosszabb szertartásnak, úgyhogy addig magára kell hagyni, míg végez. Balra találod Kawashimát és Katot, beszélj velük és ments is. Sétálj vissza Zhuzhenhez, aki végzett a szertartása és megnyitja nekünk az utat lefelé. Indulj lefelé, amíg meg nem jelenik Xiaofang. Egy hosszú és idegesítő feladatot kapunk, át kell menni egy próbán. Először Yurival és Zhuzhennel kell menned, de nem használhatsz harc alatt Itemet. A barlangrendszerben színes teleportokat találsz. Ahhoz, hogy kijuss innét a következő sorrendben, használd őket: zöld, sárga, piros. A rózsaszín teleportokat ne használd, mert nem visznek sehova. Elég terebélyes ez a labirintusrendszer, így könnyen eltévedhetsz benne. Mindig abba az irányba haladj, amerre a ládákban találsz cuccot. Mikor célba érsz vizsgáld meg az emelvényt, jön egy főellenség Xieshi. Fusion (Inferno ha van), felerősítő varázslat, Ogre Flamedance a nyerő kombináció ellene. A következő próbában a lányokat kell irányítani, viszont nincs varázslat! Ugyanúgy a zöld, sárga, piros teleport kell keresni, és csak a teli ládák irányába haladj. Mielőtt az emelvényhez érnél vegyél a gyerektől paralízis és Death ellen gyógyító, illetve védő cuccot. Az emelvényt megvizsgálva újabb főellenség – Baigu – jön. Üsd amíg kell, és szedd le magadról a paralízist. A győzelem után duma, majd jön az utolsó labirintus. Most nem lesz se Item se Magic (és ezzel együtt Fusion se!) harcban, Yurival és Zhuzhennel kell menni. Az útvonal ugyanaz a teleportokkal, mint fentebb. Az egyetlen különbség, hogy mikor az emelvényhez érsz, hiányozni fog egy fontos cucc. Menj vissza a kölyökhöz és beszélj vele. Meg kell találnod ezt a fontos dolgot. Menj vissza a piros teleportot, használd és keresd meg a Wooden Tokent. A többi teleportot nem kell használnod, mert itt lesz valahol a cucc. Ha meg van, tedd az emelvénybe és meg kell küzdeni Qinggu-val. Egyáltalán nem nehéz, csak vigyázz, nem tudsz gyógyítani. Megnyílik egy ajtó, menj be és egy hosszabb jelenet jön. A végén Dehui elrabolja Alice-t. Védd be magad Death ellen. Próbáld meg elhagyni a helyet, ám a kijáratnál megjelenik Wugui. Ha nem vagy bevédve Death ellen halott vagy! NE használj ellene Magicet! A győzelem után megjelenik Bacon és elviszi Wuguit!

ÚJRA SHANGHAIBAN

A szállodában ébredünk Shanghaiban. Menj át a szomszédos szobába, Kawashima ezredes felfedi valódi kilétét. Menj Zhenhez és amint belépsz egy jelenetet láthatsz, amiben Suketanit kivégezteti egy új belépő, a japán hadsereg egy tisztje Kutsugi. Zhennél újabb jelenet, közben a japán hadsereg elfoglalja a város. A katonákkal ne beszélj, mert harc lesz! Sétálj a város közepére és Kato érkezik, aki elmeséli mi történt az imént. A dolog után keresd meg a hajót és nyisd fel a csapóajtó fedelét, itt lesz a Yawang Gate Key. Menj vissza a szállodába, Kawashima szobájáb. Verd le a katonákat. Utána egy bejátszás jön, akár mit válaszolsz Dehui megkínozza Alice-t. Én a szexes válaszokat adtam meg!

KUHUI TOWER

Mikor visszakapod az irányítást, menj a toronyba (Kuhui Tower). A bejáratnál mindjárt lesz egy legyőzendő főellenség. Nyomd meg Infernoval és erősíts be magad Fighting Spirittel. Mikor győzöl, megkapod a B. Tortoise VP-t. A toronyban ments a mentőhelynél, aztán fordulj jobbra és baktass fel a lépcsőn. Lesz itt egy emelvény, ott tedd be az imént felvett Tortoise VP-t. Van itt a jobb oldalon valahol egy ajtó, menj ott be és menj addig, míg meg nem találod egy ládában a B. Dragon VP-t. Kocogj vissza a mentőhelyhez, de most balra indulj. Vedd fel a Phoenix VP-t és tedd bele a Dragon VP-t. Balra van itt egy feljáró, kocogj fel. Itt is lesz egy emelvény, tedd bele a Phoenix-et. Kinyílik egy ajtó, mögötte felveheted a W.Tiger VP-t. Menj vissza ahhoz a ládához, melyben a Dragon VP-t hagytad. Vedd ki belőle, és tedd bele a Tiger VP-t. Sétálj vissza a mentőhelyhez és tedd a közelben lévő emelvénybe a Dragon VP-t. Most ha visszamész ahhoz a ládához, ahova a W. Tiger VP-t tedd (vagy ott van, ahonnan kivetted, már nem tudom), egy titkos hely nyílt meg, ahol felvehetsz egy erotikus újságot. Ha végeztél ments, és menj fel az emeletre. Itt lesz Alivce és Dehui is. Hamarosan megtámad egy főellenség. Nem egy nagy szám, könnyen végezni lehet vele. Mielőtt Dehui után erednél ments. Most össze kell csapnod Dehuival. Ez egy kicsit kegyetlenebb küzdelem lesz. Persze a szokásos taktika alkalmazásával (Fusion, gyógyítás, varázslás), ő sem egy különösebben nehéz ellenfél. A győzelem után megszólal a Hang, és lehetőségünk lesz csapatot választani. Ha ez megvan, egy bejátszás jön Kawashimáról. Készülj egy kicsit (nem árt, ha van Silence gyógyításunk) majd menj fel. Ments és lépj be Dehuihoz megint. Egy rövid beszélgetés után egy újabb főellenséget ereszt a nyakunkba. Na ez már nehézsúlyú lesz és igen kellemetlen is. Elég erős támadásai vannak és Silence-t is rak ránk rossz esetben. A Petrifiről már nem is beszélve, amit szintén szedj le, mert ha mind a három emberedre rá kerül a FF-ből már tudhatod, hogy mi lesz. Figyelj az SP-re, nehogy elfogyjon. Ha győzöl, Dehui végre megpusztul, ám a játéknak még csak a felével végeztél, mert Bacon akcióba lép egy láthatunk egy filmet.

PRÁGA

A játék második fele Európában, Prágában kezdődik fél évvel Dehui pusztulása után. Alice irányítod, keresd meg Rosát és beszélj vele. Zhuzhen is feltűnik. Rövid beszélgetés után egy újabb szereplő mutatkozik be, Terry, aki elmagyarázza a mostani helyzetet. Mikor megkapod az irányítást, kicsit kutasd át várost, van itt jó néhány cucc. Harc is lesz az egyik helyen, de könnyű megnyerni. Menj lefelé ki a térképre, és menj Bistritzbe.

BISTRITZ ÉS BLUE CASTLE

Mivel mindegyik ház zárva lesz, menj Terry házához. Az előtte állónak mondd, hogy az apja barátja van és beengednek. Hárman lesznek odabent, Nina, Michelle és Kevin, aki mellesleg a polgármester. Beszélj velük, mesélnek egy furcsa vörös ködről. Kilépve a városba, az említett köd mindent belep, úgyhogy most már harcok is lehetnek. Egyelőre ne beszélj senkivel, hanem fordulj balra. A képernyőn az első házban megkapod az engedélyt, hogy beléphess az Armor és Weapon shopba. Most sétálj a templomhoz, ahol próbálj bemenni Kevin házába. A próbálkozás sikertelen, mert zárva lesz, ezért beszélj mindenkivel, akit csak látsz. Ha ezzel megvagy menj vissza Terry házához. Lesz egy cucc, amit fel tudsz venni. A házban Nina odaadja az East Gate Key-t. Kisebb beszélgetés után, ha megszólítod Ninát megengedi, hogy bemenj az anyja boltjába. Vásárolj itt be, majd ha bejártad a várost, nyisd ki a kaput. Ki jutsz a világtérképre, válaszd a Blue Castle-t.

Először is menj a kapuhoz, ami azonban nem fog kinyílni! Próbáld meg itt hagyni, erre mégiscsak megnyílik. Szépen kezdj el haladni, menetközben egy állásmentő hellyel is találkozol – előtte Alice észlel valakit. Rövid séta után újra előkerül egy láthatatlan figura, kövesd! Hamarosan nyolc koporsóhoz jutsz. A feladat aktiválni őket az ABC betűinek sorrendjében. Így a sorrend a következő: Abel, Edgar, Frank, Helen, Leon, Maria, Robin, Steven. Amennyiben ez sikerül, kinyílik egy ajtó. Menj fel a mentőhelyhez, majd jobbra és be az ajtón. Kicsit nézz körül, majd próbálj távozni. A láthatatlan figura megint feltűnik és kisebb fecsegés után bemutatkozik nekünk. Keith a neve és ő is csapattag lesz! Mellesleg egy vámpír. Indulj vissza Bistritz be és keresd fel Terry házát. Itt megtudod, hogy Michelle eltűnt! Menj Kevin házához, ahol egy főellenség, Tindalos vár rád. Elég kemény támadásai vannak, úgyhogy csak csínján bánj vele. Alice gyógyítson és figyelj az SP-jére. Mikor legyőzöd próbálj bemenni a házba és Keith neki áll rövidebb monológnak. A dolog után menj vissza Blue Castle-be. Itt a mentőhelytől kb. balra van egy lépcső. Indulj fel felfelé, és folyamatosan nézz be az ajtók mögé, mert cuccok várnak rád. A legfelső szinten menthetsz! Mikor belépsz az ajtón egy különleges főellenség támad rád. Yuri az! Ez érdekes harc lesz. Yuri nagyon gyors, erős, és kemény a védelme. Ne feledd, hogy Yuri pont azokat a támadásokat tudja, amit megtanultunk, tehát úgy harcolj ellene. Vesd be minden tudományod, a kulcs a csata megnyeréséhez a kitartó gyógyításban rejlik, szerintem. A küzdelem végén Alice a Graveyardra kerülünk Érdekes ezt Alice szemszögéből látni. Menj a négy maszkhoz, akik kinyitják az eddig zárt kaput. Bent Yuri, Alice és Fox Face beszélgetnek. Nem sokáig tart az interakció, mert Fox Face megtámad. Változz át Fusionnel, és intézd el. Ha lenyomja a HP-d 1-re gyógyíts! A győzelem után választhatsz csapatot, illetve a világtérképre kerülsz. Indulj Prágába, előtte ments is!

MEGINT PRÁGÁBAN

Menj Rosához (Peddler) és beszélj vele. Egy hosszú véget nem érő beszélgetés veszi kezdetét, majd egy szobába kerülsz egy tükörrel. Vizsgáld meg a két rekeszt, és a tükröt. Ez utóbbit háromszor nézd meg, a harmadik után megtámad egy nő, Olga. Elég sok támadással fog bántani, ezért használd a Blessed Light-ot. A harc után választhatsz csapatot. Hagyd el Prágát és menj a történet kiinduló pontjába Rouenbe.

ROUEN

Abban a pillanatban, ahogy belépsz, egy beszélgetést láthatsz Olga és Bacon között. Mikor Yurit irányítod, menj a szállodába. Az állásmentő helyet még nem tudod használni. Mindeközben a szállodás felismeri Alice-t. Ez alatt Yuri visszatér a Graveyardra. Beszélj a maszkokkal és mehetsz is tovább. Amikor magadhoz térsz menj a szomszédos szobába. Gáz van, Alice eltűnt. Kicsit tápold Yurit (felszerelések, új Fusion szörnyek stb.). Hagyd itt a szállodát és kint, képernyő felső részén megpillantod Alice-t. Éppen beszélget, amikor megérkezik Bacon és Olga, sőt Margarette is visszatér. Két kisebb szörnyet is le kell verni. Ezután egy hosszú beszélgetés veszi kezdetét. Utána válassz csapatot. A városban kutass át mindent, mert van itt néhány cucc. Keresd meg Doyle-t és Olga megint megjelenik, egy idő után. Újabb küzdelem lesz vele, ezúttal is használd Yurit, hisz ő a legerősebb. Mivel Olga varázs ereje nagyon erős változz át egy Light fusion szörnnyé. Ezután a harc után menj ki a világtérképre és válaszd Londont, majd azon belül is az Old Castle Streetet.

LONDONI KALANDOK

Kezd el felkutatni a várost, beszélj mindenkivel. Egy idő után észreveheted, hogy az összes pénzed eltűnt. Keresd fel a bárt és beszélj a pultossal. ő bemutat neked egy új szereplőt, Halley-t. Hagyd el a bárt, menj a szállodába. Szintén érdeklődj, aztán keresd meg az a házat, ahol egy lezárt ajtót találsz. Ezt vizsgáld meg, majd fordulj balra. Lesz itt egy lejárat, nyisd ki. Ahogy leérsz, egy rejtekhelyre jutsz. Kutasd át, mert lesz pár jobb cucc. A végén visszakapod a lóvét. A duma után kutasd át még egyszer a rejtekhelyet, majd keresd fel Carlt (valahol a rejtekhelytől jobbra lévő ajtó mögött van). Beszélgess vele, aztán próbálj bemenni Orphange-be. Itt a bejáratnál összefutsz Jackkel, aki kidob innét. Ezután egy hosszabb jelenetsor következik, melynek végén visszakerülsz a szállodába. A bárban felvehetsz cuccokat, ha akarsz. Indulj vissza a rejtekhelyre, megérkezvén láthatod, hogy a többiek eltűntek. Menj vissza Orphanage-be. Bent jobbra egy mentőhelyet, balra pedig egy ajtót. Lépj be rajta és le kell verned egy szörnyet. A harc végeztével megkapod a Kid's Room Key-t. Menj a következő szobába és vedd fel a Guestroom key-t. Hagyd itt ezt a szobát és indulj felfelé, majd balra. Az asztalon megpillanthatsz egy halom könyvet. Vizsgáld meg őket, és végre kell hajtani egy nyomkodós feladatot. A könyv ezt írja: 3, March, 75. Ez egy kódhoz kell később. Hagyd el a szobát és fordulj jobbra. Itt majd valahol beírhatod a kódot: 5, 3, 7, 5. A március ugye a 3. hónap az évben. Vizsgáld meg a festményeket, újabb kódot láthatsz: 3, July, 54. A szekrényt is kinyithatod, ha ügyes vagy. Távozz a szobából és menj le a középső szobához. Kódnak írd be ezt: 3, 7, 5, 4. Láthatsz egy érdekes beszélgetést Chris és Jack között, majd megszólal a Hang is. Nem sokkal ezután meg kell küzdened Jackkel. Paralízis és gyógyítás a kedvenc mozdulata. Mindemellett nem nehéz elintézni, csak arra vigyázz, hogy sok HP-d maradjon a küzdelem után, mert egy újabb harc vár rád, Mammon ellen. ez az idegesítő Petrificationnel fog támadni, ezt gyorsan szedd le mindenkiről, mert ha mind a három emberedre rá kerül, meghalsz. Használd Halley Aqua Blade-jét, és Alice valamint Yuri is jól használható ebben a csatában. A győzelem után válasz csapatot, majd a térképen keresd fel Calios Mental Hospitalt.

CALIOS MENTAL HOSPITAL

Itt az első feladat négy Coin összegyűjtése lesz. Miután leverted a bejáratnál akadékoskodó őket, láthatsz egy beszélgetést Bacon, Olga és Rausan között. Az első érmét fent találod, kb. balra, ez a Bronze Coin. Ha folytatod erre a keresgélést, a halott Friar mellől felveheted a Silver Coint. A bal oldalon egy mentőhelyet találsz, itt ments. A közelben a Friartól felveheted a Heart Key-t. Ezzel menj vissza a bejárathoz. Az első ajtónál jobbra találod a Club Key-t. A mellette lévő szobában csak cucc van, viszont utána az első ajtó mögött ott lesz a Dimond Key. A második ajtó nem nyílik (ezt jegyezd meg, később vissza kell ide jönni) ezért próbálkozz a harmadik és a negyedik ajtóval. Az előbbi mögött a Gold az utóbbi mögött a Platinum Coin található. Ha meg vannak a Coinok kocogj vissza a mentőhelyes szobába és tedd a Coinokat a helyükre és egy út nyílik meg. Menj le és újra megszólal a Hang. Ezután egy összecsapásra is sor kerül Rausan ellen. Vannak meglepő mozgásai, de nem vészes, könnyen legyőzhető. A dolog után megkapod a Spade Key-t. Lesz itt egy kis jelenet Halley-vel, viszont utána folytathatod az utat. Menj vissza ahhoz az ajtóhoz, amelyik zárva volt, mert most már kinyithatod. Ha akarsz aludhatsz is, de fontosabb, hogy vedd fel a Dungeon Key-t. Ezután lesz egy visszaemlékezés Halley-ről. Menj vissza a mentőhelyhez és nyisd ki a nagy kaput. Mögötte Olga vár rád. Na ez egy nehézsúlyú küzdelem lesz, mert elég súlyos támadásokat ereszt rád. Mindenesetre jó Fusion támadásokkal és sok-sok gyógyítással végezhetsz vele könnyedén. A csata után automatán visszakerülsz a rejtekhelyre. A városban Sharonnál tudsz részt venni egy bajnokságban. A hídon találkozol Halley-vel, aki véglegesen be áll a csapatba. A következő úti cél Rouen legyen megint.

Lesz itt pár tárgy, amit felvehetsz ha alaposan kutakodsz. Az egyik házban (azt hiszem a szálloda közelében) felveheted Doyle levelét. Ehhez ki kell nyitnod az ajtót. Ezt nézd meg, majd próbáld meg elhagyni a helyet. Láthatod Bacont, majd automatán visszakerülsz a rejtekhelyre. Válasz csapatot és menj ki a térképre.

NEMETON MONESTARY

Ezt a helyet válaszd – itt felvehetsz egy titkos Fusiont! Kezd meg a helyszín felderítését, valahol a helyen lesz egy kisebb jelenet. Keresd meg Roger házát és beszélj vele. Ő elmeséli a múltját. A dolog után keresd fel a romokat és Roger feltűnik. Kövesd. Itt most egy hosszabb és idegesítő labirintus jön, sok-sok felvehető cuccal és tárggyal. A vége felé a piros tűzből kiveheted a Destruiction Stone-t. A végén természetesen egy mentőhely vár rád. Indulj felfelé és lépj be az ajtón. Albert és Koudelka beszélgetését láthatod. Ezután meg kell küzdened Alberttal. Komoly ellenfél, mert egy idő után átváltozik Amonná. Legyen sok feltámasztásunk és gyógyításunk, kelleni fog. Figyelj az SP-re is, mert leszívja azt. Ha elintézed és felvetted a Destruction Stone-t, megkapod Amont! ezután automatikusan visszakerülsz Roger házába és egy hosszabb beszélgetés kezdődik.

TITKOK

Van a játékban pár titkos dolog, melyeket most érdemes megcsinálni, mivel később már nem lesz rá lehetőség. Lássuk ezeket. Ha fejleszteni akarod a Dark elemntál kövedet, mássz fel Blue Castle tetejére, ott Dark szörnyek jönnek. Bistritzben beszélj Ninával. Egy virágot ültet, Yuri meglocsolja. Hagyd itt Bistritzet, gyere vissza, locsold meg a növényt. Ezt tedd meg egy párszor. Mikor látod Ninát kint beszélj vele és kapsz valamit! Prágában beszélj az egyik emberrel, majd adj neki Tissue-t. Hagyd el a helyet és egy Air Gravestone a jutalmad. Rouenben felvehetsz egy Water Gravestone-t, csak látogasd meg a szállodás. Beszélj mindenkivel, aztán menj a templomhoz. Add meg a kettes választ és menj vissza a szállodához és beszélj az emberrel.

A JÓ MEGNYERÉS!

A történet szerint most van az utolsó lehetőség arra, hogy előhozd a jó megnyerést, tehát az alábbiakat feltétlenül csináld meg! Tehát a ments ki itt egy állást, hogy megnézd mind a két megnyerést, mert gondolom, hogy mind kettőre kíváncsi vagy. Nyomd fel a Malice-t valahol pirosra. Ha piros, harcolj tovább és hamarosan meg kell küzdeni a Maszkokkal. Ám nem mindegy, hogy milyen sorrendben! Győzd le őket a következő sorrendben. Grail, Gold, Staff, Sword. Ha nem ebben a sorrendben tűnnek fel, akkor menekülj el a harcból, és addig próbálkozz, amíg nem jön a megfelelő! Némelyik maszkot könnyebb, másokat nehezebb lesz legyőzni. Ha megvagy ezzel, menj a legközelebbi állásmentő helyhez és menj át a Graveyardra. Vizsgáld meg azt a sírt, ahova Alice neve van írva. Innentől kezdve történet szerint is az alábbiakat kell csinálni. Menj vissza a rejtekhelyre (London Rat's Hideout). Maikor ide érsz Halley és az anyja között láthatsz egy kisebb beszélgetést. Menj vissza Nemeton Monestary-ba és beszélj Rogerrel. Aludhatsz egyet és Alice a Graveyardra kerül. Vizsgáld meg megint a sírköveket (főleg azt, amelyiken Alice neve látható), aztán menj a maszkokhoz. Egy nagyon kemény küzdelem jön Atman ellen. Ha kikapsz is folytatódik a sztori, de próbáld legyőzni. A csata után beszélj Rogerrel.

NEAMEETO

Kezdd el átkutatni ezt a helyet, jó alaposan. Sétálj fel a lépcsőn és vizsgáld át az emeletet. Ha megvagy jöhet a következő szint. Sajnos itt a piros színű akadály az utadat állja. Ezt vizsgáld meg majd menj vissza. Válaszd a következő szintet, de semmit nem talál a csapat. Most irányíthatod a többieket egy kis időre. Válassz csapatot és menj a másodikra a piros akadályhoz. Végre eltűnt! Haladj tovább és nyomd meg a gombot. A dolog után kisebb jelenet jön, aztán újra Yurit irányítod. Menj oda, ahol a többiek vannak. Indulj el velük és egy főellenségbe Soul Blockba botlunk. Ne használj ellene fizikai támadásokat. Yuri Amonja jól működik itt, ha megszerezted. Töltsd az MP-det, hisz a varázslatok miatt szükséged lesz rá. A győzelem után menthetsz, csapatot választhatsz és egy teleportal tovább állhatsz. Ha ezt választod jobbra a zöld színű helyet keresd fel. Vizsgáld meg a helyet és kigyullad a fény. Találsz erre még egy pirosas és egy kékes szobát is, mind a kettőt kutasd át. Ha ezzel megvagy menj tovább felfelé. Egy újabb főellenségbe, ezúttal Hate-be botlasz. Elég sok káros tulajdonságot bocsát rád, elég, ha a Poisont vagy a paralízist említem, de a vakítást is használja. Sokat gyógyíts és nem lesz nehéz dolgod. Ezután Alice és Margarete csevegnek egy kicsit. Újabb mentő- és csapatválasztó hely valamint egy teleport tűnik fel. Haladj tovább, és keresgélj. Meg kell találnod a Fifth Key-t. Ehhez teleportálonod kell párat és mászkálnod egy keveset. A kulcs megszerzése után fordulj balra, aztán menj fel. Hamarosan egy újabb összecsapásra kerül a sor Scapegoat ellen. Elég kemény varázslatai vannak, de jó támadásokkal (Fusion és a többiek varázslatai) könnyen el lehet pusztítani. A végén megint, mentőhelyet, csapatválasztót és egy teleportot kapunk. A teleporttal kimehetünk innét. Ha viszont tovább megyünk, jön a végső összecsapás. Most lehetőség van a titkok megoldására (lásd lentebb), úgy hogy ezeket csináld meg először, aztán végezz a játékkal. Ha mindennel megvagy menj tovább és megtalálod Albertet. Átváltozik és meg kell vele küzdened. Elég durva támadásokat ereget rád, szerelj fel minél több Crucifixet magadra. Változz Amonná és használd a Demon Rays-t. A többekkel (attól függ, kit választottál) támadj és támogasd a csapatot. Ne feledkezz meg az SP töltőről sem, mert, azt előszeretettel kiszívja ez a szörny. A harc után Albert gy új helyre teleportál és választhatsz csapatot. Jön az utolsó főellenség a Meta God. Szerencsére maximumra töltődtek az értékeid ez pozitív. Az már kevésbé, hogy igen kellemetlen támadásokkal képes minket támadni, így a különböző gyógyítások elkelnek ide. Yurival változz át a legerősebb Fusionné és támadd, amivel csak tudod. Ha végeztél ezzel is jön a megnyerés, attól függően, hogy melyiket hoztad elő.

TITKOK

Akkor most jöjjenek a titkosabb dolgok, van egy pár dolog. Először is érdemes elnézni Keith-tel a csapatban Blue Castle-be. Itt, ha körül nézel egy érdekes dolgot láthatsz. Ugyancsak Keith-tel a csapatban látogass el Bistritzbe. Beszélj Ninával. A dolog után menj a kastélyba és nyisd ki a koporsókat. Az egyikben lesz Keith bátyja. Meg kell vele küzdeni egyedül Keith-tel. Öt körön keresztül nem támad, viszont csak fizikai támadásokat használhatsz. Ha sikerül legyőznöd megkapod a DemonSwd-t és jön egy jelent Keith-tel.

Rouenben keresd fel a szállodát és beszélj a homo Meiyuannal. Ad egy levelet, amiből kiderül mi történt Kawashimával és a többiekkel. A dolog után egy cuccot is kapsz. Szintén Rouenben, ha Margaete a csapatban van menj a templomba. Hátulról menj be a középső szobába. Itt Margarette beszél egy kicsit Yurival, és kapsz egy cuccot is.

Párágában tedd Alice-t a csapatba. Az egyik házban egy ember mesél egy házról, ahol szükség lenne egy ördögűzőre. Ha kimész a térképre, egy új hely tűnik fel, menj oda. Alice-t fogod irányítani. Először is vedd fel a tárgyat (azt hiszem egy kurbli az) az órából, ez balra van. Menj le a lejáron és vizsgáld meg a szökőkutat. Ha ez sikerült megkapod a Storeroom Key-t. Keresd meg a Storeroomot és nyisd ki. Keresd meg a generátort, és a kurblival indítsd be. Men le és vizsgáld meg az üvegeket. Tiéd a Slide Plate. Menj vissza a házba és tedd a Slide Plate-et a kivetítőbe - ezt a házban fent találod. A képen egy lányt és a babáját láthatod. Olvasd el a könyvet a jobb oldalon. Indulj le és indítsd be a kereket a következő kombinációval: 1, 2, 2, 4. Menj vissza a Storageroomba. és nyisd ki a két ajtót. Vizsgáld a helyeket, mikor az egyikből távozni akarsz, megtámad egy főellenség, Orb Chaos. Sok fajta varázslattal fog támadni. Nem egy nehéz ellenség. HA legyőzöd megkapod Alice-nak a Holy Book-Flesh-t.

Látogasd meg Orphange-et. Van itt valahol egy gyerek, vele beszélj. Mond neki, hogy játszol vele, majd azonnal hagyd itt a szobát. Keresd fel a többi három szobát, ahol a gyerekek rejtőznek és beszélj velük - ott rejtőznek a szobánkban. Az utolsó kölyök valahol kint van a szobák közelében, keresd meg. Mielőtt kifutnál az időből, menj vissza ahhoz a gyerekhez, akivel először beszéltél és megint szólítsd meg. Vizsgáld meg a köcsögöt és kapsz valamit. Ezután lépj a menüdbe és olvasd a Valuables részt a Status képernyő. Menj a világtérképre és ott Londonba. Beléphetsz a Cave Temple-be. Vizsgáld át a helyet, a következő sorrendben menj át az ajtókon: bal, felső, bal, alsó, alsó, bal, bal, felső, bal. Ha jól csináltad, egy mentőhelyet kell találnod. Menj tovább valamelyik irányba és bejárathoz kerülsz. A felső ajtó mögött egy cuccot találsz. Menj ki a világtérképre és nézd meg a menüdben a szöveget a helyről. Most már visszamehetsz. A felső ajtó "ad" egy Fifth Key-t. Most a következő sorrendben menj át az ajtókon: jobb, felső, jobb, alsó, alsó, jobb, jobb, felső, jobb. Megint a mentőhelyhez kerülsz. Ha tovább mész Cherubim vár rád. Van néhány keményebb csapása, de könnyen legyőzhető. A harc után megkapod a Holy Peak Sraffot.

Menj vissza Nemeton Monestry-be. Sétálj vissza oda, ahol harcoltál Alberttel. Vizsgáld át a helyet és néhány cucc vár rád, plusz az igazi Roger is megjelenik. Ugyancsak cuccok járnak ezért. Gyere ugyanide Zhuzhennel és Alice-szal a csapatban. Vizsgáld meg a romokat és a sírokat. Kapsz néhány cuccot és egy kisebb jelenetet is láthatsz. Nézd meg a Vlaublest a menüben és beléphetsz az Ancinets Ruinsba. Itt egy trükkös feladatot kell megoldani. A következő sorrendben menj át a színes helyeken: piros, sárga, sárga, zöld, kék, kék, rózsaszín. Visszajutsz a bejárathoz. Nézd meg a Book of Ritulast (ezt az előbb kaptad meg Zhuzhentől). Most újra kellj át a színes részeken, így: rózsaszín, kék, kék, zöld, világos sárga, sötétebb sárga, piros. Visszatérsz a kiindulási pontra, viszont most menj lefelé. Egy főellenség jön. Amennyiben legyőzöd tied a Volt Spine.

Ha legyőzted a négy maszkot, plusz megölted Atmant, gyere vissza a Graveyardra és beszélj a maszkokkal. Adnak valami érdekeset.

Amennyiben a Pedometer elég sokáig van felszerelve, és maximumra töltődik, beszélj a Silent Peddlerrel. Margarete kap egy cuccot. Egyébként a Pedometer számolja, mennyi időt töltünk el olyan területen, ahol harc van – ehhez fel kell szerelni. Minél több időt töltesz ilyen helyen, annál jobb cuccot kapsz a Silent Peddlertől.

Veres Miki

HEADHUNTER ELSŐ RÉSZ DC

TRANING MISSION (ajánlott)

A tréning pályákat nem kell feltétlen végigcsinálnod, akár át is ugorhatod őket (Skip). Viszont a játék előtt egyáltalán nem jön rosszul egy kis bemelegítés és az irányítás elsajátítása, úgyhogy én mindenképp csak ajánlani tudom. Érdekes, hogy tréning közben is elhalálozhatunk.

ESCAPE

Jack egy műtőasztalon ébred leszíjazva: feltépi a bilincseket és végez az őrökkel. A folyosón először is vedd fel a napszemüveget, csak hogy gizdulj egy kicsit! Közben az egész bázist riasztották, úgyhogy ideje indulni. Fuss végig a kanyargós folyosó, és útközben lődd le a hat eléd guruló őrt. Persze, csak ha akarod, mert akár el is lehet szaladni mellettük. A végén találsz majd egy ajtót. Vágás. Egy kórházi ágyban ébreszt Chief Hawke, aki állítólag a főnökünk. Úgy néz ki, hogy amnéziában szenvedünk., túl sok mindenre nem emlékszünk kivéve a fegyver és a motorhasználatra. A következő videóban megjelenik az ügyeletes szöszi is, akinek emlékszünk a nevére, ő Angela Stern, és természetes a továbbiakban ő lesz a megbízónk is, halott apjának gyilkosain kell majd bosszút állni. A gyilkosai valószínűleg a mi emlékezetvesztésünkkel is összefüggésben vannak. Vágás.

STERN MANSION

A Stern villában megpróbálhatjuk visszaállítani a memóriánkat, illetve annak egy részét. Kezdésnek olvasd el a két dokumentumot a pulton, utána jöhet a kandalló fellett Angela MIT diplomája, a falon van egy kép, amin Alan Sharpe, Angela, és az apja Christopher látható. Az asztalon megtalálhatod az ügynökök kézikönyvét, egy ACN "bibliát", utoljára a mésik könyvet kell átnyálaznunk a szobában. Agnelanak mindenhez lesz majd egy kis hozzáfűznivalója. Utána végre megkapjuk a folyosón található rácsos ajtó kulcsát (Ster Mansion Keycard) a lánytól. Menj ki a nappaliból a dupla ajtón, rögtön balra, az edzőterembe jutsz, vedd fel a kis szekrényről az adrenalint (Adrenaline). Mielőtt beszállnánk a liftbe, a csajszi még utánunk jön és elmagyarázza a térképen, hogy hová is kell eljutnunk. Irány Los Angeles, legalábbis annak egy része Fortune Hill! Kövessük a térkép alapján a megadott útvonalat, egészen az ID csekkapuig.

NORTH DISCTRICT

Az első feladatunk lesz összekínlódni valahogy 250 Skills pontot, ezt ütközésmentes motorozással tudjuk elérni, a mi igencsak nehéz lesz, mert egy picit nehéz irányítani a járgányt. Legokosabb, ha lemegyünk a csatornába (tisztára mintha a Grease autóversenyes részéből lopták volna), és ott gyorsítgatunk fel-alá. A pontszám megszerzése után mehetünk a L.E.I.L.A. irodába. Az iroda helye fel van tüntetve a térképen, a parkolón keresztül is odajuthatunk, de van egy rövidebb út is, a beszakadt kerítésen és a roncs autón át.

L.E.I.L.A. OFFICE

Odabent összefutunk egy kollégával, Hank Redwood-dal, aki szintén egy fejvadász. Hogy megkapjuk az engedélyünket, először néhány tesztet kell lenyomnunk a VR szobában. Ez itt van rögtön a "porta" mellett. Ülj a székbe. LEILA LICENSE továbbiakban csak LL. LL C-1: A Check-pontokon áthaladva kell időre bemotorozni a célba, akár Hank rekordját is megdönthetjük. LL C-2: A folyosón végiglopakodva-bújócskázva kell kicselezni az öt virtuális őrt, nem nehéz feladat. Akár gyilkolhatunk is igaz, csak teljesen csendben, nyakkitöréssel. Kis segítség az eldobható decoy shells-ek, aminek a hangjával elterelhetők az őrök figyelme az őrök. LL C-3: Meg kell ölni 4 őrt (pisztollyal), majd elhagynia a virtuális valóságot a "kapun" keresztül. Ha mindhárom C teszten átmentünk jöhet a vizsga! LL C-4: Az eddig megtanult technikák alkalmazásával kell elérnünk a kijáratig. Az első négy őrt a "guggolás, kifigyelem, amikor elfordul és elrohanok mögötte" módszerrel hagyjuk magára, A következő ajtó mögött viszont mindenképp kénytelenek vagyunk harcolni, 3 őrt kell megölni, hogy megjelenjen a kijárat. Beszélj megint az öreg hölggyel, Angela és a főnököd is jelentkezni fog a VM CASIO-n. Fanatikusok visszamehetnek és megdönthetik a rekordokat is. Miután megkaptuk a nőtől az engedélyünket, nyissuk a ki az öltözőszekrényünket és vegyük ki a munkaeszközeinket (Stimulator Automatic, Scorpion Neurostunner, Decoy Shells). Menthetsz, és ha van kedved, végignézheted a híradó egy igen rosszul megjátszott kiadását.

NORTH DISTRICT

Újra az utcán! Keress egy egyenes szakaszt vagy menj megint le a csatornába és motorozz ismét össze 250 Skills pontot! Kezdéskor rögtön többfelé is mehetsz a térkép szerint, de ne rontsunk ajtóstul a házba, elsőként célozd meg a benzinkutat (a térképen Wolfpack Gas Station felirat jelzi a helyét). Angela ismét jelentkezik, hallgasd végig, ha akarod. Az állomás hátsó udvarán Beavis és Butthead lőgyakorlatozik. Az átlátszó üvegkirakat előtt ne nagyon grasszálj, mert rögtön kiszúrnak odabentről, bár végül is tökmindegy, mert valaki így is, úgy is észrevesz! A legokosabb, ha gyorsan körbeszaladsz az épület körül és agyonlövöd a négy őrt. A benzinkutaknál a ládákon van egy adag adrenalin, a kút körül egyébként 3 gránátot, és egy kocsiba való elemet találsz (Car Battery). Ja meg a muksót, akivel beszélnünk kellett volna szénné égve a kocsiban. Valami van nála, de egyelőre nem tudjuk a lángok miatt a magunkévá tenni. Az üzletben a pulton egy gránát figyel. A két ajtó közül az egyik nyitva, odabent a szerelőműhelyben a tagot lődd hátba, mielőtt felocsúdna! Van ott egy eü csomag a munkapadon, és egy újabb gránát a hordón. Amikor a kocsit szeretnéd lehívni az emelővel, kiég az egyik biztosíték vagy kábel? Mindegy, az elemet a falon található slotba helyezve kiemeljük az aknából a motorblokkot, fáradozásaink jutalma egy token (Carwash Token) lesz, ami az odakint található autómosó kapujának megnyitására jó. Nosza, dobjuk is bele, mire felnyílik mögöttünk a rolós ajtó, és megjelenik 3-4 fickó is. Ők már nagyban gránátoznak is, úgyhogy jó lesz velük vigyázni! A használaton kívüli autómosóban mindössze egy gránátot találunk, viszont a kisajtón keresztül bejuthatunk a konyhába, oda, ahová a bolton keresztül nem. Vegyük fel az asztalról a kulcsot (Locker Key), és menjünk vissza a műhelybe, ez ugyanis az ott található öltözőszekrényt nyitja. Előtte azonban még vissza kell emelni az aknába a motorblokkot. A benne talált elektronikus kábelt (Electic Cord) ugye mondanom sem kell, hogy a konyhában a fali vezetékeknél kell használni. Természetesen a leeresztett kocsiban egy poroltó lesz (Fire Extinguisher), amivel már lehet valamit kezdeni odakint az égő roncsnál (vigyázat időközben megjelent egy újabb őr odakint). A fickó tök égő módon kidől a kocsiból, és semmiféle információval nem akar már nekünk szolgálni, úgyhogy vegyük el tőle a feszítővasat (Crowbar), ezzel vajon mire készülhetett? Az épület másik oldalán van egy bedeszkázott ajtó, ez a mellékhelyiségekbe vezet, ha használjuk rajta az imént felvett vasat. Odabent megtaláljuk találunk egy pasast, akit idejekorán nyugdíjaztak (vagy csak kiszarta a belét?). Vegyük el tőle az AMCO kártyát, amikor odakintről motorzúgás üti meg a fülünket. GreyWolf az, akit idáig kerestük! ... és simán hagyjuk lelécelni miközben mi csak állunk ott, mint egy fa... Ments és dzsana utána. A fickó a WolfPack főhadiszállásra indult (Wolfpack Headquaters)

WOLFPACK HQ

A lépcsőknél egy őr áll neked háttal, ez izgalmas kérdést vet fel, puszta kézzel, vagy lőfegyverrel? Van ott egy gránát is, de ha idáig nem dobáltad bőszen, valószínű most nem fogod tudni felszedni. Az itt található ajtó, egyelőre még zárva és a kisszekrény is a falon, úgyhogy próbálkozz inkább az udvar másik oldalán található kártyás kapun, jé ezt nyitja az imént felvett AMCO kártya. Nyiss be, de óvatosan... Mert odabent két álnok gazfickó beszélget. Aha, szóval GreyWolf a harmadik emeleten van, jó tudni. Ezen a szinten 2 vagy 4 őr lesz a zajszint csapásától függően. Többféleképpen is elintézhetőek, viszont, ha már mindenkép lövöldözésre kerül a sor, arra azért vigyáz, hogy a hordók előszeretettel robbannak fel veled együtt, tehát kerüld a társaságukat. A kisebb mészárlás után vedd fel az adóvevő (Walkie Talkie, és a kis kulcsot (Padlock Key). Ha jobban körbevizsgálódsz találsz az egyik sarokban egy mozgásérzékelő detonátort (proximity), és egy adag adrenalint is a dupla ajtó előtt. A lift egyelőre még nincs áram alatt, ezt odakint a kis szekrényt kinyitva kulccsal tudjuk ráadni. Menjünk fel vele a második emeletre. Ami elég kicsi és nyugis. Felvehetjük a menetrendszerinti eü csomagunkat, és már mehetünk is a harmadik emeletre. A lepukkant folyosón öt ajtó is van (meg egy gránát a padlón), a lifttől számítva a negyediknél kihallgathatunk egy beszélgetést (Hogy ezek a bűnözők milyen csúnyán beszélnek!). A vécéből pedig egy újabb detonátor kerül elő, de vajon hogy került oda? A dupla ajtóval szemben egy üres szobába jutsz. A vérnyomokból ítélve itt nem békésen verték a blattot, sőt inkább csak vertek valakit. Vizslasd meg a fájl az asztalon, és vedd fel az igazságszérumot tartalmazó injekciós tűt. Amint kilépsz a folyosóra, az egyik zárt ajtó mögül egy fickó ugrik neked, szereld le, és menj arra, ahonnan jött. (A kis helyiségben találsz még egy gránátot is). A következő folyosón két fickó lesz, ebből az egyik van olyan hülye, hogy pont háttal álljon neked. A "gardróbban" egy kis adrenalin vár, arrébb meg egy csomó ajtó. Az első egy kisebb helyiségbe visz, ahol elkell húznod a nagy faládát a poszter elöl, utána lehetőleg olvasd is el. A következő egy raktárhelyiségben, ahol a sarokban egy detonátor, a szekrény magasabbik polcán pedig egy kulcsot (Locker Key) találsz. (oda kell elé húzni a ládát, hogy elérd). Ez nyitja a harmadik ajtó mögötti helyiségben, a szekrényt, amiben egy fél embléma van (Broken Emblem). Van ott még egy gránát, megy egy eü csomag is. Kifelé menet megszólal az adóvevő, válasszuk a "YES" opciót, Jack kicsit idétlenül, de válaszol GreyWolf hívására. Most már mehetünk vissza a dupla kódos ajtóhoz, de csak óvatosan, ugyanis már két prosztó posztol előtte. Itt elég könnyű meghalni, lévén, hogy az egyiküknél shotgun van, tehát a legegyszerűbb, ha közéjük kúrunk egy gránátot. Némi közjáték után üssük be az 1993-as kódot. Odabent végre szemtől-szembe kerülünk GreyWolf-fal, aki rosszcsont módjára lelécel, és ránk uszítja a legjobb helyettesét: Bruce-t. A fickónál azelőtt sem volt túl jó a renoménk, de mióta kinyírtuk a tesókáját a benzinkútnál, még jobban pikkel ránk. Bruce tehát az első főellenség. A fickót nem nehéz elintézni, pont abba a sarokban menekül, ahol van valami felrobbantani való (sajnos nem láttam jól mi is az), nekem sikerült úgy robbantanom, hogy még a szaladgáló patkány is feldobta a pacskert. Sajnos GreyWolf ajtaja megint csak trükkösen van lezárva, úgyhogy egyelőre őt még hanyagolnunk kell. Ellenben nyissuk ki a szekrényt, amiben egy dokumentumot, és egy üres emblémát (Wolfpack Emblem) vehetünk ki. A dupla ajtó az asztalon található piros gombbal nyílik, viszont pont ekkor eszik ide a fene, még egy őrt a lifttel együtt. Ej, még egy gonddal több, bizony egy fejvadász élete nem habostorta! Utána menjünk le a második emeletre, ott ugye előzőleg már megvizsgálhattál egy szerkentyűt, ezt most már használhatod is. Rakd be az üres emblémát, majd a következő négyzeteket jelöld ki: felső sor: két szélső, második sor: mind a négyet, harmadik sor: a két középsőt, negyedik sor: a két szélsőt. Ha helyes a kombináció a gép lemásolja, és szimmetrikusan kiegészíti a törtöt emblémádon látható jelet. Az így kapott "kulccsal" már mehetsz vissza a tárgyalóba harmadik emeletre. Ez nyitja ugyanis az ajtót, amin Greywolf elmenekült. Fel a lépcsőn ki a tetőre, ahol időközben már szakadó eső, és maga GreyWolf várakozik ránk egy hatalmas mordállyal felszerelkezve! GreyWolfot extra könnyű leverni, annyit kell mindössze csinálnunk, hogy a két "oszlop" közé mindig lehelyezünk egy-egy mozgásérzékelő detonátort. A harmadik után, szinte nem is marad életereje, pár lövés és a fickónak annyi. A lövéseibe viszont nem jó beleszaladni, hiszen egy-két találat után simán elvérzünk! Bár az egyik fal mellett felvehető egy eü csomag. A küzdelem után GreyWolf átesik a tető peremén, cserébe hogy felhúzzuk, végre megered a nyelve és elköp ezt azt a szindikátusról, és a fejéről Don Fulci-ról is. A végén annyira átmegy jófiúba, hogy még néhány extra cucc helyét is elárulja nekünk a főhadiszálláson, amiket hogy miképp kell felvenni, nem jöttem rá, mert utána egyből kiraknak minket az utcára. Hagyjuk magára szerencsétlent a tetőn, és nézzünk végig egy újabb híradó bejátszást, amiben például a Biotech-ről is megtudhatunk ezt-azt. Jelentkezik a főnökünk is, úgy látszik upgradelni kellene az engedélyünket, úgyhogy irány a L.E.I.L.A központi iroda.

L. E. I. L. A. OFFICE

Foglalj helyet megint a székben. LL B-1: egy újabb motoros teszt: megint a check pontok érintéséből áll, csak most hosszabb és kanyargósabb az útvonal, szerencsére az időnk is több. LL B-2: na ez már egy kicsit keményebb. Az első őrt a sarkon el kell csalni néhány töltényhüvely eldobásával. A hosszú folyosón mászkáló őrt könnyű kikerülni a beugróknál, csak a maradék kettő lesz macerás. Nem mindig, de némelyik újrakezdésnél szinte egymás mellett haladnak, ilyenkor kell elrohannunk mellettünk, amikor háttal vannak. LL B-3: 6 ellenfelet kell kinyírnunk. Használhatunk shotgunt is, igaz csak kevés lőszer van hozzá. A ládák jó fedezéket nyújtanak, használjuk ki. Utána irány a kijárat. LL B-4: a vizsgán az első szobában húzzuk ki a ládát, majd a shotgunnal lőjük szét a hordókat, hogy a robbanás megölje a golyóálló üveg mögötti fazont, ekkor kinyílik az ajtó. A következő két teremben minden rád van bízva. 3 és 4 ellenfél lesz, olyan módon nyírod kim őket, ahogy akarod. Vedd ki a B jelű szekrényből a fegyvereidet: a pisztolyt és a vadiúj shotgun-t. A rövid párbeszéd után irány a Stern villa és Angela (közben próbálj meg szerezni újabb 300 Skill pontot is, úgy, hogy már levonnak a Skill pontjaidból, ha ütközöl. Nem egyszerű.

STERN MANSION

Természetesen miénk a legutolsó parkolóhely a garázsban, csak hogy még többet szívjunk. Odahaza nincs senki, de legfőképpen a csaj tűnt el otthonról. A falra írt szövegből hamar kikövetkeztethetjük, hogy elrabolták. Aggódni kezdünk a pénzünkért, hiszen ő volt a megbízónk! Márpedig ha nincs pénz, az nagy gáz! Az asszonynak ruha kell, a kölköknek étel az asztalra... Legjobb lenne utánajárni a dolgoknak, tehát beszéljünk a Chief-fel és menjünk a bankba a csatornán keresztül...

SOUTH DISRICT, SEWERS, BANK

A déli városrészen keressük meg a térképen jelzett részt és szálljunk le a motorról. A sötétből és a lábunk alatt folydogáló szarpatakból ítélve ez bizony a város alatti csatornarendszer a maga rideg valójában! Tele is van a helyszín símaszkos csatornapatkányokkal. A B3-as szint egyelőre semmi használhatót nem rejt magában, úgyhogy keressük meg a létráét és másszunk feljebb. Angela jelentkezik. A B2-es szint egyébként a földalatti parkolóház. Ez egy elég nagy kiterjedésű helyszín, egy rakás őrrel, és még többen jönnek, ha nagy zajt csapunk (csak halkan jegyzem meg, hogy van egy detonátor a szemetes kosárnál). Lehet taktikázni, elrohanni, kicselezni, vagy hátulról kitörni a nyakukat? Vagy esetleg a kábítófegyvert használni? Több kocsiból a benzin is ki van folyva ezt kihasználva, lehet szép nagy tűzijátékokat is rendezni. Nekem végül is mindegy hogy miképp jutsz fel a következő szintre (igaz hogy bizonyos esetekben a szétszórt cuccokat nem tudod felszedni), ahol lesz egy kis csapda. Amikor is elosonnál a nagy fekete kocsi mellett, megszólal a riasztója, úgyhogy mindenképp kénytelen vagy két őrrel végezni. A falra van némi robbanóanyag feltapasztva, ami valószínű a valahai WTC-hez is elég lenne, de ezzel most nem tudunk mit kezdeni, egyébként a terroristák az egész épületet "aláaknázták". A kis ajtó a lépcsőházba vezet. Innen nyílik még egy ajtó a pincébe, aminek a folyosója tele van őrrel, viszont ha benyitunk, pont szemben van a klozet, amiben egy eü csomag lapul, azt azért felszedhetjük. Vissza a lépcsőházba, innen már nagyon közelről fogjuk Angela jeladóját, menj fel a lépcsőn. Az első emeleti ajtón egy elhagyatott folyosóra jutsz, ahol néhány helyiség ajtaja nyitva áll. Találsz majd adrenalint, és shotgun töltényt is. Keresd meg azt a szobát, amiben egy hulla ül az íróasztalnál, és szedd le a falról a rácsot, arra folytasd tovább az utad. A szellőzőrendszerben egy hosszabb kolbászolás vár rád, a végén egy zsákutcával, viszont legalább ki tudod hallgatni a rosszfiúk terveit. Mint aki jól végezte dolgát menjünk vissza, ahonnan jöttünk. A biztonsági központban láthatjuk, hogy mennyire szétverték az egész hobelevancot ezek a csúnya rosszak. Vedd fel az asztalról a mozgásérzékelő detonátort. A irányítópultról pedig a dokumentumot és a Security Control Card-ot. Miután a megjelenő két őr sikeresen lecsökkentette az energiádat, mehetsz vissza lépcsőkhöz és egy szinttel lejjebb, célozd meg a pincét. Itt a pincefolyosón lesz vagy négy őr, úgyhogy nagy hirigre számíts, ha túlélted járd körbe a pincét és gyűjtsd be a cuccokat. A csatornanyílásról húzd le a ládát, és menj is le. Lesz lent egy eltévelyedett terrorista, meg néhány társát is ideeszi a fene, a nagy lövöldözésre. A falon lesz egy panel, itt tudod használni a Control Card-odat. Ha megvagy irány az első emelet és a szétvert biztonsági berendezés. Nem árt az óvatosság, ugyanis két brutál gyerek mászkál egy shotgunnal és egy gépfegyverrel. Ajánlatos kézigránáttal megküldeni őket. Kapcsold át, hogy a folyosó végén az elektromosan lezárt ajtó kinyíljon. Lépj be a Shoping Centerbe. A bevásárló központ egy nagyon szép és veszélyes helyszín, hiszen tele van terroristákkal. A lényeg, hogy úgy lőjük sorban hátba őket, hogy ne riaszthassák a többieket. A hanglemez botban a pult alól egy eü csomagot kotorhatsz elő. Jópofák a belőhető kirakatüvegek. A karzaton a forgóajtó előtt szintén találhatsz egy eü csomagot, valamivel arrébb pedig egy dobozban Neurostrunner töltényeket. A nagy gyilkolászás után keresd meg a liftet, aminek ki van támasztva az ajtaja egy konténerrel. Told ki belőle, és menj fel a második emeletre. A folyosón két őr, meg egy hulla van a sarokban, ja meg még egy a fénymásolóra borulva. Az első ajtót nyisd ki, de ne menj ki rajta. A következő duplaszárnyú szintén visszavisz egy előző helyszínre (a karzatra). A következőben a földről vedd fel a detonátor, az asztalról pedig a gránátot. A folyosó végén a liftaknában végre megtalálod a bent rekedt Angela-t. A lift melletti tűzoltócsövet dobd le a csajnak, akit így sikerül megmentenünk. Bejátszás. A robbanás után Angela ugyan biztonságba jut, de nekünk más utat kell keresnünk a kijutásra, ugyanis a lépcső megsemmisült. Készítsd elő a kábítófegyveredet, mert az épületbe időközben behatolt a rendőrség is, és őket vétek lenne kinyírni. Először át kell evickélned a bevásárló központon, majd a lépcsőházon keresztül le a pincében (a parkolóház szintén kicsit átalakult a robbanás következtében), egészen, ahol a csatornanyílásról lehúztad a nagy ládát. (Lehet, hogy későn szólok, de a pincében lesz még egy terrorista. A csatornában szintén lesznek rendőrök, akiket ugye nem bántotok? Vedd fel a földről a detonátort, sajnos a kivezető létra is megsemmisült, úgyhogy az újonnan megnyílt csatornarész felé indulj (ahol berobbant a rács). A következő csatornarendszer már régi ismerőseinkkel, a terroristákkal lesz tele, tehát ideje, hogy elővegyük a valódi, éles lőfegyvereinket. A folyosó végén a létra a bankban vezet. Ahol rögtön találhatsz is egy eü csomagot, meg egy rakás bankrablót (kb. négyen lesznek). A nagy tűzharcok után szedd fel a szétszórt cuccokat. A biztonsági kamerákon keresztül láthatod Ramírezt a biztonsági helyiségben, aminek az ajtaja idáig zárva volt. Mondom idáig, tehát lehet bemenni, és felvenni az asztalról az adrenalint, a másik helyiségből pedig a proximity detonátort, és a töltényeket. A dupla üvegajtó mögül előkerül Ramírez is, aki azonban nem vállalja a szemtől szembeni küzdelmet, a golyóálló üvegajtó mögül engedi ránk a robotpókjait. Kemény küzdelem lesz! A tagot a saját fegyvereivel tudjuk elintézni, nyírjuk ki a pókokat, hogy csak egy maradjon, majd az utolsóba eresszünk egy töltényt, hogy megbénuljon. Ilyenkor gyorsan szaladjunk oda hozzá, az A-val vegyük át az irányítását és vezessük az ajtónak, ami mögött a fickó van. Sietni kell velük, mert csak nagyon minimális időre miénk az irányítása, és utána automatán felrobban. Arra is ügyeljünk, hogy a pók nagyon gyorsan halad ezért jóval az ajtó elérése előtt már ugorjunk. Néhány robbanás után az ajtó megadja magát és berobban. A légnyomás a falhoz csapja Ramírezt is. A fickó nagyon kemény, inkább meghalna, mint sem hogy beszéljen, pedig a széfbe csak az ő segítségével lehet bejutni, hogy hatástalanítsuk a rengeteg töltetet. Adjuk be neki az előző pályán szerzett igazságszérumot, mire neki is megered a nyelve, és kiderül az újlenyomatai kicsit át vannak operálva. Ennek segítségével már könnyedén bejuthatunk a páncélszekrénybe, plusz még megtudunk némi információt is Don Fulci-ról és szindikátusról is. Odabent hív Angela. A bombákat egy kis memória játék keretében kell deaktiválni, a megjelenő kockákat kell emlékezetből ugyanolyan színűre átszínezni. Nem egy nagy kunszt, még az Ilku Laci is megcsinálta elsőre. Kifelé menet még kiszedhetünk egy kevéske információt Ramírezből – gagyog valamit a Pentagonról, és egy Főnix fedőnevű akcióról – mielőtt teljesen kiüti az igazságszérum. Ideje visszamennünk a központba, ugyanis a játék csak akkor folytatható, ha ismét megszerzünk egy magasabb szintű engedélyt. Ha esetleg még nincs meg a 800 Skils pontunk, kezdhetjük a szenvedést. Ellenkező esetben mehetünk a L.E.I.L.A központba.

L.E.I.L.A OFFICE

Az A teszt már jóval nehezebb. LL A-1: ezúttal 8 ellenőrzési pontot helyeztek el a képzeletbeli város utcáin, amik nem lineárisan követik egymást. LL A-2: Négy őrnek kell kitörni a nyakát két perc alatt. Ez csak azért gáz, mert, ha nem pontosan az ellenfél mögé állunk, akkor nyakkitörés helyett eldobunk egy figyelemelterelő töltényhüvelyt, és esetleg kiszúrnak minket. Más esetben viszont nyaktörés előtt ajánlatos inkább elterelni a tag figyelmét. A negyedik fickó a legmacerásabb, először ki kell csalni a vékony átjárón keresztül, majd utána végezni vele. LL A-3: a fegyveres teszt csak mennyiségileg változott, ezúttal nyolc virtuális ellenfelet kell likvidálnunk. LL A-4: a végső megmérettetés alkalmával 3 különböző elrendezésű helyiségben kell kivégezni három-három őrt. Itt már használhatjuk a Sub-Machine Gun-t is, ami egy elég sirály kis gépfegyver. Az A jelzésű öltözőszekrény ugyanezt a gépfegyver és egy kódfeltörő szerkezetet rejt. Jelentkezik a főnökünk is, kideríttette, hogy a Főnix egy ultra titkos katonai nukleáris project. Következő állomásunk ismét a Wolfpack HQ legyen, időközben a Skills Level 1300 lett.

WOLPACK HQ

A főhadiszállás időközben lezárta a rendőrség, és hátrahagyott néhány fickót hogy őrizzék is azt. Ebből kifolyólag a fegyverhasználat egyelőre nem engedélyezett (az item menüben át is vannak húzva fegyverek). Az idáig jól bevált bejárat sajnos zárva van, úgyhogy egy másik útvonalat kell keresnünk. Törjük ki az egyetlen őr nyakát, aki az udvaron strázsál (csak azt nem értem, hogy akkor miért nem lehet lőfegyvert használni, most nem mindegy hogy ölöm meg?!) A nálunk lévő Wolf kártya egy panelt nyit, amit átkapcsolva egy létra ereszkedik le. Mássz fel a tetőre, ahol két újabb ANC rendőr posztol, cselezd ki őket, és menj be az egyetlen ajtón, ami a tetőn található, le a lépcsőn. Most megint abban a tárgyalóban vagy, ahol anno megküzdöttél Bruce-szal. A fegyvert még mindig nem használhatod, viszont az emelet tele van őrökkel. A tárgyalóból az elektromos ajtó lenne a nyerő, viszont az épületben nincs áram, ezt tehát előbb fel kellene kapcsolni. Óvatosan guggolva lopakodj ki a duplaajtóig és a liftaknán keresztül juss le a második emeletre. Az áramellátás kapcsolója első ránézésre is túl magasan van a falon, úgyhogy toljunk alá egy ládát, hogy átkapcsolhassuk. Az utána megjelenő két őrnek törd ki a nyakát. A lift mellet (amin lejöttél) kell lennie még egy ajtónak, ezen menj ki, és rohanj végig a karzaton. Lesz ott egy kapcsoló, ami leengedi a létrát az első emeltre. Amint leértél, egyből rohanj fel a lépcsőn, mert a szint tele van rendőrökkel. Ha elérted a liftet már biztonságban vagy. A második emeleten van egy eü csomag, utána menj a harmadik emeltre. Ez egy elég kemény menet, mivelhogy a folyosón gépfegyveres őrök vannak. A legegyszerűbb, ha töltényhüvellyel eltereled az őrök figyelmét, és beszaladsz a tárgyalóba (kell hozzá egy JÓNAGY adag szerencse is, hogy élve megúszd). A tárgyalóban végre nyitható a kis ajtó a kártyával. Odabent egy dokumentumot, egy térképet és egy Lockpick-et találsz. Videó.

SOUTH AND NORTH DISTRIRCT: DEFUSE THE BOMBS

Vágás. Videó-bejátszás, amiben a műholdas csatornát megzavarja a szindikátus feje Don Fulci, aki közli az emberekkel, hogy elrejtett Los Angeles szívében 6 robbanótöltetet (lehet hogy nukleárisakat, csak annak én nem látnám értelmét. Hat atombomba egy városba? Abból egy is sok!). Amiket aztán nekünk kell hatástalanítanunk, a hat bomba a város két kerületében különböző pontokon lettek elrejtve. Azonban sok idióta játékkal ellentétben most nem csak úgy ott van az utca közepén magára hagyva a skuló, hanem jól el vannak rejtve, és őrök vigyáznak rájuk. Ez nekem nagyon tetszett. Ráadásképpen egyre nehezedő gombkombinációkat ad meg a gép a hatástalanításához. Figyelem, az odaérési és hatástalanítási időt egybe számítja a gép, úgyhogy jó, ha tényleg parkettáztok. Az első megtalálására 1 perc 40 másodpercünk, és a helyszínre érkezésünk után a csatornába kell leereszkednünk érte, egy őr vigyázz rá. A másodikra 2 perc 05 másodpercet kapsz, és rögtön elkezdődik a visszaszámlálás, amint végeztél az elsővel. Ez kezdetben nagyon úgy néz ki, mintha itt lenne a közelben, pedig baromi messze van a déli kerületben, és szintén a csatornában van elrejtve, szintén egy ember védi. A harmadikra szintén 2perc 05 másodperced lesz. Ez itt van szintén a déli kerületben, az egyik hosszú alagútban, és egy teljesen meg kell hozzá kerülni a csatornát, hogy elérd. A negyedikre 2 perc 30 másodpercünk van, és az északi városrészben van, nagy csatornában (motoros tréning) van, egy ember védi. Az ötödik a parkolóban van, és eléggé meg van kavarva a hozzá vezető út, pluszban még két őr is védi. A legutolsó a L.E.I.L.A irodába rejtették a galádok, intézd el a két őrt és fuss a folyosó végére, hogy hatástalanítsd. Eléggé ki van centizve az idő még szerencse, hogy a fennmaradót hozzáadja a gép a következő mennyiséghez. A hat bombát egyszerre kell megcsinálni, mert hiába mentesz, a gép automatán még a betöltött állásról is az első elé rak vissza minket (kipróbáltam, hidd el) Szóval szívj egy kicsit, majd jöhet egy megnyerés videó, és a folytatás következő hónapban.

CSIPI M LEE

PLAYSTATION 2 KÓDOK ACTION REPLAY V2 KÁRTYÁKHOZ

4X4 EVO

(M)
ECB6A634
1456E60A
A "Hack Check" eltávolítása
1CB284F4
1456E7A5
Legyen elég egy kört menni
1CB4E710
1456E7A5
Alacsony kamera
1CAD9938
1456E7A5
Végtelen pénz
1C1D6884
61DFB00C
Holdi tömegvonzás
1CAD9B14
D4D6E7A5
(ne használd ezt a kódot, ha aktiválva van a Szuper tömegvonzás)
Szuper tömegvonzás
1CAD9B14
D5D6E7A5
(ne használd ezt a kódot, ha aktiválva van a Holdi tömegvonzás)

7 BLADES

(M)
ECAED8E8
1422D4AC
Végtelen energia
1CD79590
1456E6A5
1CDEE884
1356E6A5
A karakter készen áll a speciális mozdulatra
0CC4A066
1456B10C
1CC84964
1456B00C
Gokuraku - Maru (L2)
A karakter készen áll a berserk-re
0CC4A066
1456B20C
1CC84964
1456E7A5
Gokuraku - Maru (R2)
A hetedik penge
1CC846CC
1456E7A4
Gokuraku - Maru
Puska + lőszer
1CE00E98
1456E7A6
1CE00EB8
1456E781

AIRBLADE

(M)
0E3C7DF2
1645EBB3
0C1081A7
F8FCFDFD
Felturbózott pontszám
3C279E9F
4FECFEFE
Minden szint/támadás nyitva
3C29AA87
F8FCFEF1
3C29AA9F
F8FCFEF1
3C29AAB7
F8FCFEF1
3C29ABCF
F8FCFEF1
3C29ABE7
F8FCFEF1

ARCTIC THUNDER

(M)
EC8C264C
144160FC
Monster pontok
4CC02C78
1456B00C
4CC02C76
1456E00C
Minden aranyérem
1CB571E8
61DFB00C
1CB571E4
61DFB00C
1CB571E0
61DFB00C
1CB571DC
61DFB00C
1CB571D8
61DFB00C
1CB571D4
61DFB00C
1CB571D0
61DFB00C
1CB571CC
61DFB00C
1CB571C8
61DFB00C
1CB571EC
61DFB00C
1CB571F0
61DFB00C
1CB571F4
61DFB00C
Elképesztő sebesség
1CC02EA0
D396E7A5
(ne használd a "Dead on the Line" kóddal)
"Dead on the Line"
1CC02EA0
1456F025
(ne használd az Elképesztő sebesség kóddal)

ARMORED CORE 2

(M)
EC87A2E8
1456E60A
Végtelen energia
4CBE3C9C
145653CD
Végtelen Boost
4CBE3CA0
14564285
Végtelen lőszer (1)
3CBE4760
1456E751
Végtelen lőszer (2)
3CBE47E0
1456E7AD
Hőmérséklet
4CBE3F36
145624DE
Nagy zsák pénz
1CAE1028
17E9C70C
Minden küldetés befejezve
3CAE102C
1456E7A6
1CAE10F8
1654E5A7
1CAE10FC
1654E5A7
1CAE1000
1654E5A7
1CAE1004
1654E5A7
1CAE1008
1654E5A7
1CAE100C
1654E5A7
1CAE1010
1654E5A7
1CAE1014
1654E5A7
1CAE1018
1654E5A7
1CAE101C
1654E5A7

Egyetlen találat elég az ellenfelek kiütéséhez
4CBE777C
1456E7A5
(csak Challenge módban)
Minden ellenfél
1CAE1348
1355E6A6
1CAE134C
1355E6A6
1CAE1350
1355E6A6
1CAE1354
1355E6A6
1CAE1358
1355E6A6
1CAE135C
1355E6A6
1CAE1360
1355E6A6
1CAE1364
1355E6A6
1CAE1368
1355E6A6
1CAE136C
1355E6A6
1CAE1374
1355E6A6
1CAE1378
1355E6A6
(csak Challenge módban)
Minden Fej
1CD8BB98
1355E6A6
1CD8BB9C
1355E6A6
1CD8BBA0
1355E6A6
(Level modifier)
Minden Törzs
1CD8BBD8
1355E6A6
1CD8BBDC
1355E6A6
(Level modifier)
Minden Kar
1CD8BB18
1355E6A6
1CD8BB1C
1355E6A6
1CD8BB20
1355E6A6
1CD8BB24
1355E6A6
1CD8BA28
1355E6A6
1CD8BA2C
1355E6A6
1CD8BA30
1355E6A6
(Level modifier)
Minden Láb
1CD8BA58
1355E6A6
1CD8BA5C
1355E6A6
1CD8BA60
1355E6A6
1CD8BA64
1355E6A6
1CD8BA68
1355E6A6
1CD8BA6C
1355E6A6
1CD8BA70
1355E6A6
1CD8BA74
1355E6A6
1CD8BA78
1355E6A6
(Level modifier)
Minden Booster
1CD8BA98
1355E6A6
1CD8BA9C
1355E6A6
1CD8BAA0
1355E6A6
(Level modifier)
Minden FCS
1CD8BAD8
1355E6A6
1CD8BADC
1355E6A6
1CD8BAE0
1355E6A6
(Level modifier)
Minden Generátor
1CD8BA18
1355E6A6
1CD8BA1C
1355E6A6
(Level modifier)
Minden Sugárzó
1CD8BD58
1355E6A6
1CD8BD5C
1355E6A6
(Level modifier)
Minden belső egység
1CD8BD98
1355E6A6
1CD8BD98
1355E6A6
(Level modifier)
Minden külső egység
1CD8BDD8
1355E6A6
1CD8BDDC
1355E6A6
(Level modifier)
Minden jobb hátsó egység
1CD8BD18
1355E6A6
1CD8BD1C
1355E6A6
1CD8BD20
1355E6A6
1CD8BD24
1355E6A6
1CD8BC28
1355E6A6
1CD8BC2C
1355E6A6
(Level modifier)
Minden bal hátsó egység
1CD8BC58
1355E6A6
1CD8BC5C
1355E6A6
1CD8BC60
1355E6A6
1CD8BC64
1355E6A6
1CD8BC68
1355E6A6
1CD8BC6C
1355E6A6
(Level modifier)
Minden jobb oldali kézi egység
1CD8BC98
1355E6A6
1CD8BC9C
1355E6A6
1CD8BCA0
1355E6A6
1CD8BCA4
1355E6A6
1CD8BCA8
1355E6A6
1CD8BCAC
1355E6A6
1CD8BCB0
1355E6A6
(Level modifier)
Minden bal oldali kézi egység
1CD8BCD8
1355E6A6
1CD8BCDC
1355E6A6
1CD8BCE0
1456E7A6
(Level modifier)
Minden opcionális alkatrész
1CD8BC18
1355E6A6
1CD8BC1C
1355E6A6
1CD8BC20
1355E6A6
1CD8BC24
1355E6A6
(Level modifier)

ARMY MEN: GREEN ROGUE

(M)
EC878218
1456E60A
Bio-Strike
4CB505DC
1456E79D
Super Mini-Gun
4D94DD68
145664B9
Szörnyűségesen magas pontszám
1CB5E484
17E9C70C

ATV OFFROAD FURY

(M)
EC89CC30
1456E60A
999 versenypont
4CDA4304
1456E404
Badlands nyitva
4C5D0138
1456E7A6
Manitoba Mills nyitva
4C5D01B8
1456E7A6
Kodiak Pipe nyitva
4C5D0038
1456E7A6
Salems Backlot nyitva
4C5D00B8
1456E7A6
Red Rocks nyitva
4C5D0338
1456E7A6
Somer's Raceway nyitva
4C5D03B8
1456E7A6
Taramac Ranch nyitva
4C5D0238
1456E7A6
Syracuse nyitva
4C5D05B8
1456E7A6
Latrobe nyitva
4C5D0438
1456E7A6
Tupelo nyitva
4C5D04B8
1456E7A6
Santa Fe nyitva
4C5D0738
1456E7A6
Menifee nyitva

4C5D07B8
1456E7A6

BALDUR'S GATE IN DARK ALLIANCE

(M)
0E3C7DF2
1645EBB3
0C176EEB
F89C6E77
Nagy zsák arany
3C20B82B
F88F3C3F
Mindig 1 megterhelés (Encumbrance)
3C20B873
BF7CFEFE
Egészség = 30
3C20B8DB
F8FCFE1C
Intelligencia = 30
3C20B8DF
F8FCFE1C
Bölcsesség = 30
3C20B8E3
F8FCFE1C
Ügyesség = 30
3C20B8E7
F8FCFE1C
Alkat = 30
3C20B8EB
F8FCFE1C
Karizma = 30
3C20B8EF
F8FCFE1C
Végtelen egészség
3C20B8F3
469832FE
3C20B8F7
469832FE
Végtelen energia
3C20B80B
469832FE
3C20B80F
469832FE
Végtelen tapasztalati pont
3C20B82F
F8FCFE53
Alaptámadás = 9999
3C20B817
F8FC270E
Lánckesztyű / Extrém módok nyitva
3C223037
F8FCFEFF
Gyors szintugrás
3C20B7A7
F814487F
(a kapott pontok szétosztása után mentsd el a játékot, majd indítsd újra a kód nélkül)

BASS STRIKE

(M)
0E3C7DF2
1645EBB3
0C072E6F
F88DCE2F
Az ellenfél nem fog ki halat
3C32B23B
F8FCFEFE
(Arcade mód)
A játékos kifogott 5 halat
3C32B233
F8FCFEF5
(Arcade mód)
A játékos felső súlykategóriás halat fog
2C224E95
F8FCF0FF
3C32B21B
F8FCC7CE
(Nyomd meg az L2-t)

BATMAN - VENGEANCE

(M)
0E3C7DF2
1645EBB3
0C185B6B
F8A0254F
Végtelen energia
3C801127
BAC4FEFE
Végtelen Powermove
3C801103
BAC4FEFE
Végtelen Batarang
2C801175
F8FCFE0F
Végtelen Bat Stunner
2C801179
F8FCFEF5
Végtelen Batcuff
2C801181
F8FCFEF3
Végtelen robbanószer
2C80117D
F8FCFE0F
Végtelen háló
2C80117B
F8FCFE0F
Végtelen elektromos Batarang
2C801177
F8FCFE0F
Végtelen villanógránát
2C80117F
F8FCFE0F
Lebegő palást
3C25C7CF
FBDCFEF6
3C25C7D3
F8FCFEFE

BLOODY ROAR 3

(M)
EC8E3138
1456E60A
Minden játékmód nyitva
4C8ADCD4
1456B00C
4CB7569C
1456B00C
Végtelen energia - Yugo
1CE63CBC
1456E7A5
1C2518EC
1456E7A5
1C2538EC
1456E7A5

BURNOUT

(M)
0E3C7DF2
1645EBB3
0C09C237
F8FCFDFD
Végtelen credit
2C2E1E9F
F8FCFE53
Minden Bonusz járgány
3C2EC34B
F8FCFEFE
3C2EC353
F8FCFEFE
3C2EC35F
F8FCFEFE
3C2EC367
F8FCFEFE
Survival mód nyitva
3C2EC4EB
F8FCFEFE
Minden Face Off mód nyitva
3C2EC4DB
F8FCFEFE
3C2EC4DF
F8FCFEFE
3C2EC4E3
F8FCFEFE
3C2EC4E7
F8FCFEFE
Minden szint nyitva
3C2EC3AF
F8FCFEFE
3C2EC3B3
F8FCFEFE
3C2EC3B7
F8FCFEFE
3C2EC3BB
F8FCFEFE
3C2EC3BF
F8FCFEFE

CAPCOM VS SNK 2

(M)
0E3C7DF2
1645EBB3
0C0B7FF7
F88C908F
Végtelen energia (P1)
2C3F5513
F8FC359F
Végtelen energia (P2)
2C3F5BE3
F8FC359F
Egy ütés = kiütés (P1)
2C3F5BE3
F8FCFEFE
Egy ütés = kiütés (P2)
2C3F5513
F8FCFEFE
Végtelen idő
2C4010CB
F8FCFE53
Zsebharcosok
3C3F5417
BE7CFEFE
3C3F541B
BE7CFEFE
3C3F541F
BE7CFEFE
3C3F5AE7
BE7CFEFE
3C3F5AEB
BE7CFEFE
3C3F5AEF
BE7CFEFE

CART FURY

(M)
EC8CCFB4
1456E60A
Minden autó nyitva
3CCD4531
1456E70C
3CCD452E
1456E70C
Minden pálya nyitva
3CCD4535
1456E70C
3CCD4532
1456E70C
101 Barrelsí
3CF71268
1456E7A5
Mindig első helyezés
0CCD1E84
1446E7A5
3CCD1E84
1456E7A5
Boost kijelző teljes
0DC26FCC
1436E66B
4CC26FCC
1456E66B
Állandó SuperBoost
0CCD1E01
1456E7A5
3CCD1E01
1456E7A6

CITY CRISIS

(M)
ECB6AC3C
1456E60A
Végtelen vízrakéta
4CABC86C
1456E7A2
Sok-sok pont
4CABC570
1456B00C
Megáll az idő
4CABC626
1456D83C
Végtelen vízágyú
4CABC872
1456F025
Megáll az idő (Time Attack mód)
4CABC626
1456E73C
Végtelen energia
4CACDF04
1456E51F
30 megmentett ember (Final Rescue)
4CABC5D4
1456E7AB
Nincs halott (Final Rescue)
4CABC5D0
1456E7A5

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

(M)
0E3C7DF2
1645EBB3
0C13BB97
F8FCFDFD
99 élet
3C5A4E07
F8FCFE53
Teljes energia
2C51A243
F8FCFEB6
Nincs nehézkedés
3C5A575F
320CE1CE
Sérthetetlenség
3C5A3AF7
F8FCFEF1
Láthatatlanság (L2)
EDCA2B79
F8FCF3FF
3C5A4007
F8FCFEF1
Minden mozgás
3C5A3A03
F8FCFEF1
Területek megnyitása
2C4FDFEB
F8FCFEFF
2C4FDFEF
F8FCFEFF
2C4FDFF3
F8FCFEFF
2C4FDFF7
F8FCFEFF
2C4FDFFB
F8FCFEFF
Az első Hub befejezve
2C4FDFC3
F8FCFEFF
2C4FE06B
F8FCFEFF
2C4FE033
F8FCFEFF
2C4FE1DB
F8FCFEFF
2C4FDF6F
F8FCFEFF
A második Hub befejezve
2C4FE0DF
F8FCFEFF
2C4FE2B7
F8FCFEFF
2C4FE04F
F8FCFEFF
2C4FE1F7
F8FCFEFF
2C4FDF37
F8FCFEFF
A harmadik Hub befejezve
2C4FE017
F8FCFEFF
2C4FE087
F8FCFEFF
2C4FDF53
F8FCFEFF
2C4FDFFF
F8FCFEFF
2C4FE0A3
F8FCFEFF
A negyedik Hub befejezve
2C4FDF8B
F8FCFEFF
2C4FE12F
F8FCFEFF
2C4FE2D7
F8FCFEFF
2C4FDFA7
F8FCFEFF
2C4FE247
F8FCFEFF
Az ötödik Hub befejezve
2C4FDF1B
F8FCFEFF
2C4FE113
F8FCFEFF
2C4FE0BF
F8FCFEFF
2C4FE263
F8FCFEFF
2C4FE29B
F8FCFEFF
A hatodik Hub befejezve
2C4FE2F3
F8FCFEFF
2C4FE20F
F8FCFEFF
2C4FE22B
F8FCFEFF
2C4FE27F
F8FCFEFF
2C4FE0FB
F8FCFEFF
Masszív tűzellenség
2C52C339
F8FC3E7E
2C52C33D
F8FC3E7E
2C52C341
F8FC3E7E
Összetett árnyékok
3C5929DF
F8FCFEF1
Mókás Hub reflekció
3C5A37AF
B989FEFE
Koordináták
3C5A3AFB
F8FCFEF1

CRAZY TAXI

(M)
EC8DB760
143C2DB4
Végtelen idő (Arcade)
4CBAC3F4
1456DC2F
Végtelen idő az utasok szállításra
4CBAC22C
1456DF0B
Crazy Bike megnyitva
4CB80868
1456EBA6
Crazy Box teljesen megnyitva
4CB8087C
1456B00C

GBA KÓDOK

ATLANTIS: THE LOST EMPIRE

Pályakódok:
2. pálya: BMQDNPJS
3. pálya: BRZSGZDY
4. pálya: BVMJFYLG
5. pálya: B7JHPMHC
6. pálya: C6XQLVNF

BACKTRACK

Minden fegyver
A Select lenyomásával a "Dark Side of the Moon" menübe jutsz – itt nyomd meg az L, jobbra, B, L, R és balra gombokat. Ezután nyomd meg az A gombot és jelszónak add meg: weap.

Lőszer minden fegyverhez
A Select lenyomásával a "Dark Side of the Moon" menübe jutsz – itt nyomd meg az L, jobbra, B, L, R és balra gombokat. Ezután nyomd meg az A gombot és jelszónak add meg: ammo.

Sérthetetlenség
A Select lenyomásával a "Dark Side of the Moon" menübe jutsz - itt nyomd meg az L, jobbra, B, L, R és balra gombokat. Ezután nyomd meg az A gombot és jelszónak add meg: god.

BATMAN - VENGEANCE

Belépés az "Advance Mode" játékmódba:
Jelszónak add meg: ARKHAM.

Kijelzők és videók
Megnézheted mindet a játék végigjátszása nélkül, ha jelszónak megadod: NORA.

Pályakódok:
2. pálya: Gotham
3. pálya: Batman
4. pálya: Barbara
5. pálya: Grayson
6. pálya: Robin
7. pálya: Tim
8. pálya: Batgirl
9. pálya: Fries
10. pálya: Victor
11. pálya: Alfred
12. pálya: Catwoman
13. pálya: James
14. pálya: Drake
15. pálya: Harvey
16. pálya: Selina
17. pálya: Batarang
18. pálya: Bruce
19. pálya: Quinzel
20. pálya: Jack
21. pálya: Edward

BOXING FEVER

Bajnokságok megnyerése:
"Amateur Series" megnyerve: 90HG6738
"Top Contender Series" megnyerve: H7649DH5
"Pro Am Series" megnyerve: 2GG48HD9
"Professional Series" megnyerve: 8G3D97B7
"World Title" megnyerve: B3G58318
"Survival Mode" megnyerve: G51FF888

DEXTER'S LAB: DEESASTER STRIKES

Extra élet:
Vidd be: L L R R L R L L L R L L R R L L

Gyorsabb Dexter:
Vidd be: L R R R R L R L R R L L R L R R

Gyorsabb ellenfelek:
Vidd be: L R R R R R L L L L R R R R L L

Alacsonyabb a sérülés mértéke:
Vidd be: L R R R R L L L R L L L L L L R

Alacsony gravitáció:
Vidd be: L L R R R R R R R L L R R L L L R

Több lőszer:
Vidd be: L R R R L L R R L L L L R L L R

Megfordított irányítás:
Vidd be: L R R R R R R L R L L R R L L L

Lassabb ellenfelek:
Vidd be: L L R R R L R R R L L R R L L R

Erősebb ellenfelek:
Vidd be: L L R R R R L R R R L L L L L L

DOOM

"God" mód (ideiglenes):
Állítsd meg a játékot (pause), majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és adagold be: A, A, B, A, A, A, A, A.

"God" mód kikapcsolása:
Állítsd meg a játékot (pause), majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és adagold be: A, A, B, A, B, B, B, B.

Sérthetetlenség (tartós):
Állítsd meg a játékot (pause), majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és adagold be: B, B, B, A, A, A, A, A.

Minden fegyver, tárgy és kulcs:
Állítsd meg a játékot (pause), majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és adagold be: A, B, B, A, A, A, A, A.

"Berserk" mód:
Állítsd meg a játékot (pause), majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és adagold be: B, A, B, A, A, A, A, A.

Térkép:
Állítsd meg a játékot (pause), majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és adagold be: B, A, A, A, A, A, A, A.

Antiradiációs öltözet:
Állítsd meg a játékot (pause), majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és adagold be: B, B, A, A, A, A, A, A.

Pályaugrás (1 pályát előre):
Állítsd meg a játékot (pause), majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és adagold be: A, B, A, A, B, B, B, A.

Pályaugrás (5 pályát előre):
Állítsd meg a játékot (pause), majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és adagold be: A, B, A, A, B, B, A, A.

Pályaugrás (10 pályát előre):
Állítsd meg a játékot (pause), majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és adagold be: A, B, A, A, B, B, A, A.
Megjegyzés: a játékban összesen 24 pálya van, a kód a 14. pálya ("Hall of the Damned") után már értelemszerűen nem működik.

"Tower of Babel" pálya:
Állítsd meg a játékot (pause), majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és adagold be: A, B, A, B, A, B, B, A.

DRIVEN

Kódok:
Minden pálya és járgány: 29801
Game Stop Car: 07913
Master Car: 62972

E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL

Utolsó pálya megnyitása:
Balra, balra, A, L, jobbra, jobbra, B, R.

ECKS VS. SEVER

Multiplayer kódok:
VULNERABLE
VORACIOUS
VENDETTA
VIOLATE
VINDICATE
VESUVIUS

Ecks pályakódjai:
2. pálya: EXTREME
3. pálya: EXCITE
4. pálya: EXCAVATE
5. pálya: EXCALIBUR
6. pálya: EXTORT
7. pálya: EXPIRE
8. pálya: EXACT
9. pálya: EXHALE
10. pálya: EXHUME
11. pálya: EXONERATE
12. pálya: EXPEL

Sever pályakódjai:
2. pálya: SEVERE
3. pálya: SURVIVE
4. pálya: SAVANT
5. pálya: SUFFER
6. pálya: SULPHER
7. pálya: SERVE
8. pálya: SEETHE
9. pálya: SEVERAL
10. pálya: SEVERANCE
11. pálya: SAVAGE
12. pálya: SACROSANCT

F-14 TOMCAT

Pályakódok (Novice):
2. pálya: DHGJ KLFF
3. pálya: GSDF BFPT
4. pálya: RRHC FDVM
5. pálya: BPSX FDNF
6. pálya: LDFS DTKQ
7. pálya: PXSB SZNJ
8. pálya: DKXZ GZQK
9. pálya: GKQB GHCT
10. pálya: DTRH RPFJ
11. pálya: WZPK JYZX
12. pálya: JDZF LKFV
13. pálya: SPNG DRRG
14. pálya: SFGF JHDH
15. pálya: LPFH PRFZ
16. pálya: TDKZ XSHX
17. pálya: DGBV KMNB
18. pálya: KJHG RJCB
19. pálya: VBMQ RWTP
20. pálya: LKFD SPBV
21. pálya: NHDC DKPM
Pályakódok (Ace):
2. pálya: XDFT RLFF
3. pálya: KJTR DBPT
4. pálya: RVBP ZJVM
5. pálya: BMNQ YLNF
6. pálya: LFMS DNBQ
7. pálya: PGHP CZNJ
8. pálya: DKDG BPQK
9. pálya: GSYP ZLCT
10. pálya: DCZX RPQR
11. pálya: WRTN JYSX
12. pálya: JDPQ MLRT
13. pálya: SPBX BMRG
14. pálya: SPXP RGDH
15. pálya: LPFG NBGZ
16. pálya: TQWJ GZHN
17. pálya: BGJK SZPQ
18. pálya: PLMN HRTY
19. pálya: GLMR TRRC
20. pálya: NHDJ PBCX
21. pálya: LCML FLTC

GRADIUS ADVANCE/ GRADIUS GALAXIES

Minden fegyver:
Állítsd meg a játékot (Start gomb), majd nyomogasd meg a fel, fel, le, le, L, R, L, R és Start gombokat.

GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION

5. kosztümszín
A karakterválasztó képernyőn nyomd meg a Start gombot is a választásnál.

6. kosztümszín
A karakterválasztó képernyőn nyomd meg a Select gombot is a választásnál.

INSPECTOR GADGET - ADVANCE MISSION

Pályakódok:
Statue of Liberty - In the Statue: *7*MM14
Statue of Liberty - The Flame of Liberty: *3HML14
Big Ben - The Palace: P153LR5
Big Ben - The Top: ZF53LM5
Egypt - The Valley of Kings: Z9P3MM5

STAR WARS - JEDI POWER BATTLES

Játék tetszőleges szereplővel:
Jelszó: NMH0YQR (Qui-Gon, Mace Windu, Obi-Wan és Darth Maul).

Darth Maul pályakódjai (minden szint, 7 tartalék Darth Maul):
1: VMT3BYJ
2: VMT3D*K
3: VMT3GKL
4: VMT3JTL
5: VMT3L2L
6: VMT3N*L
7: VMT3QKM
8: VMT3STM
9: VMT3V2M
10: VMT3X*M

Mace Windu pályakódjai (minden szint, általában 6 tartalék Mace Windu):
2: WB1BCPF
3: VCJMBFF
4: VC1MBPF
5: VCJNBYF
6: VC1DBYF
7: VCGYCFH
8: VCXYCFH
9: VCDZCPH
10: VCVZCPH

Obi-Wan Kenobi pályakódjai (minden szint, 7 tartalék Obi-Wan):
2: WFJ3BPG
3: XFJ3BYG
4: YFJ3B6G
5: ZFJ3BFH
6: 0FJ3BPH
7: 1FJ3BYH
8: 2FJ3B6H
9: 3FJ3BFJ
10: 4FJ3BPJ

Qui-Gon Jinn pályakódjai (minden szint, 7 tartalék Qui-Gon):
2: VHS3BPG
3: VMS3BYG
4: VRS3B6G
5: VWS3BFH
6: V0S3BPH
7: V4S3BYH
8: V8S3B6H
9: VCT3BFJ
10: VHT3BPJ

JACKIE CHAN ADVENTURES

Minden pálya és tekercs:
A fekete, "Press Start" képernyőn tartsd lenyomva az R gombot, majd vidd be: B, A, balra, le, fel, jobbra és válassz kedvedre pályát / tekercset.

LEGO BIONICLE: TALES OF THE TOHUNGA

Mesterkód:
Névnek add meg: B9RBRN.

Titkos minijátékok megnyitása:
Névnek add meg:
V33673 - Kopaka minijáték
4CR487 - Tahu minijáték
5MG834 - Pohatu minijáték
9MA268 - Gali minijáték
8MR472 - Onua minijáték
3LT154 - Lewa minijáték

NAMCO MUSEUM

Galaga csalás:
A legelső pályán semmisítsd meg az összes ellenfelet, kivéve a bal szélen lévő két, egymás fölött elhelyezkedő idegent. Tarts ki 5-7 percig, amikor is abbahagyják majd a tüzelést (2-3 perc után már csak egyet-egyet lőnek). Várd ki, amíg legalább tízszer "átfordulnak" a képernyőn (aláereszkednek majd felbukkannak a kép tetején) aztán lődd ki őket. A játék hátralevő részében az idegenek nem tüzelnek majd rád.


TOTAL
Esso
EURODATACAR
MICHELIN
206 MVA 75
MAGNETI MARELLI
WRC
WORLD RALLY
CHAMPIONSHIP


SEGA
SONY
COMPUTER





ACÉL SASOK, SZÁRNYALJATOK

Ha az ember repülőszimulátorokról hall PS2 vizeken, akkor tuti az Ace Combat 4 az, amire először fog asszociálni. Mivel az olyan mérce lett, mint a GT3 az autóversenyek között, így csak drukkolni tudtam a teljesen ismeretlen Sidewindernek, hogy legalább az előd sugár turbulenciájában ellibegjen valamelyest. Az intró next-gen gépeinek légi csatája igen tetszett, viszont ez még ugye nem maga a játék, szóval ügyesen lavírozva a menükben megpróbáltam valami repülésre alkalmas lehetőségre találni. És végre! Első küldetésemben egy hordozóról kellett felszállnom, de persze látványosan bele is estem a kifutó végéről a tengerbe. Másodszorra már nem vettem le az ujjam az utánégető gombjáról (R1), így valamivel feljebb jutva elkezdhettem vizsgálgatni a látványt. Ez nem rossz – kiáltottam volna fel, ha szoktam volna ilyet tenni. Nem sokkal marad el a fent említett ACK4-től! Hangulatos volt a vízzel borított NY, a kb. derékig látszó szabadságszoborral, és mintha meglenne a két WTC torony is… Az ellenséges hajók némelyike a házak között bújt meg, és szuper érzés becserkészni őket kerülgetve a veszélyes épületeket, vagy a magasból zuhanórepülés közben odaengedni pár rakétát. A küldetés végeztével szerencsére nem kell visszaevickélni a hajóra, de nem tartom kizártnak, hogy a későbbi pályákon ilyen is lesz.

A visszajátszás szintén nagyon szép, a gép variálja a szárnyállásokat, ott vannak a hasán a rakéták, és a táj nagyon messze vész el csak a ködben. A második küldetésem a Nasca fennsíkra vezetett, és bár örvendezve láttam a briefing képen a híres vonalakat, sajnos a terepen csak egyet (egy madarat) fedeztem fel. Sebaj, élvezettel lövöldöztem a radartornyokra a rakétákat, és szántottam fel a földet a gépágyúmmal. A game sajnos ennek ellenére még nem szimulátor, hanem arcade jellegekkel bír, de ennek köszönhetően egyszerűen irányítható gépünk. Az Options-ben találtam pár érdekes dolgot, mint például a "High G effect", aminek hatására vörös és sötét köd takarja el szemünket a túlterhelés hatására, a Motion blur, ami még simábbá teszi az amúgy is kiváló megjelenítést, és egy "Flight force" kalibrációt, ami megítélésem szerint valami speckó kontroller lehet. Szerintem érdemes lesz rá beruházni, szép és kezelhető game, valamint ki ne akarna ledefeatelni néhány Mig-29-est?

Dzson.



SIDEWINDER F

ASMIK ACE ENT.

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (80KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ IGÉNYES KINÉZET
× EZ SEM IGAZI SZIMULÁCIÓ

9 pont



Ezt a gamét is már régebben ismertem, viszont egyszer játszottam csak vele, amikor megnéztem, mi is az a Majomszökés kettőezeregy. De most itt van előttem, mint cikk alapanyag, így mélyebben bele kéne ásnom magam azt hiszem. Nos kérem, a játékból annyit érzékeltem, hogy egy fickó valamiféle porszívóval kerget olyan szirénalámpás sapkával felszerelt majmokat. Nem vagyok buta, csak a game japán, és nehezen értem meg a "*&#$(@, @#^$*()!(*@#!' mondatokat **(mint már említettem). A lényegből** azért annyit felfogtam, hogy pár csapat majomállatot valami professzor ürge elteleportál más világokba,





SZÖKÖTT MAJMOT VENNÉK ÉLVE VAGY HALVA

egy textura arcú kiscsaj pedig utánuk lódít egy ügyeletes gonosz kiskölyköt is. Hirtelen valami gond akad, és megjelenik a porszívóval felfegyverzett fiú, mint ügyeletes probléma elhárító ember. Itt kezdődik a kaland, amit a fő térképen követni is tudunk. Adva vannak azok a valamik (majomszigetek?), és azokon kell elkapni a kék szirénás majmokat, megszerezni tőlük valamiféle alsógatyának látszó ruhadarabot. Hogy mennyi van még ezekből hátra, azt a képernyő szélén elhelyezett gatya sziluettek mutatják segítségképpen. Szóval, ha egy ilyen kék makit leporszívózunk, a gatyáját a srác maga után köti, és húzza a pályán át. A cél a gatyák beledobálása a gigantikus mosógépbe (induló pozíció, a tetejére kell állni). Sajnos a dolog bonyolításaképpen a nacitól megfosztott állatok piros villogósak lesznek, és ez az agresszivitásukra is hatással van, mindamellett piros élet-szívecskéket lehet kisajtolni belőlük, amivel támadásaik hatását lehet begyógyítgatni. Ennyi. Ja nem! Találni bombát is ám, amit rányomva a kis főemlősökre kicsit levegőhöz juthatunk. Meg azt hiszem, a második pályán ezzel lehet felrobbantani a középen elhelyezkedő makitojást, amiben pár kék bújt el a gatyókáját féltve. Sajnos ezen a pályán túl nem mentem, mert csak fél oldalas a cikk, de ígérem ha igény van rá, akkor rászánok egy estét. (Vicceltem! Hé, halljátok, csak vicc volt!!!)

Ez hát a játék azon síkja, amit felfogni képes voltam. Szerintem, ha egyszer eljut hozzánk a majomgatyátlanító angol nyelven is, akkor akár egy Qri Qri Miksz szintű rajongótábort is magáénak tudhat. Kedves grafikájú és hangulatú játék, csak sajnálom, hogy nem értem meg az összefüggéseket, nem tudom, mit szed le a porszívós a szirénázó majmokról, ki az a kislány meg a prof, és ki lehet a félszemű bajkeverő egyén. Így meg kissé idegenkedve kergetem szerencsétlen állatokat a pályákon keresztül az eszközömmel. Makk.

Dzson



APE ESCAPE 2001

SCEI

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

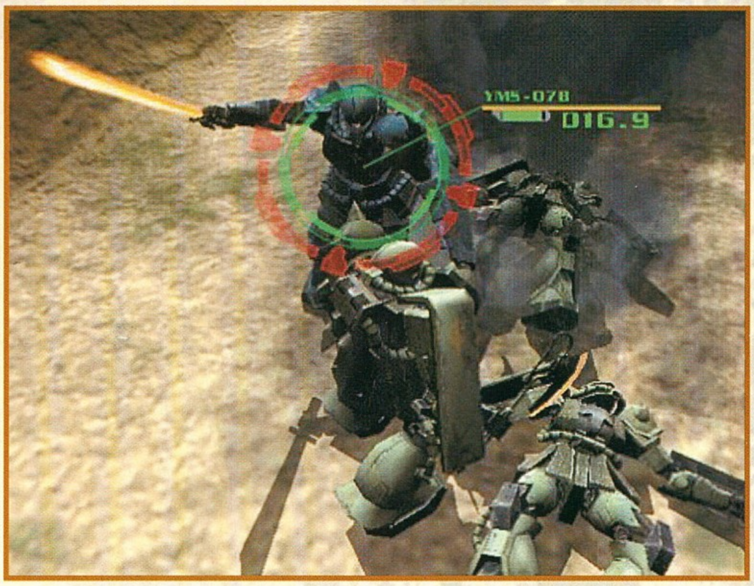
1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (82KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ARANYOS JÁTÉK
× NEM ÉRTEM A LÉNYEGÉT. :(

7 pont

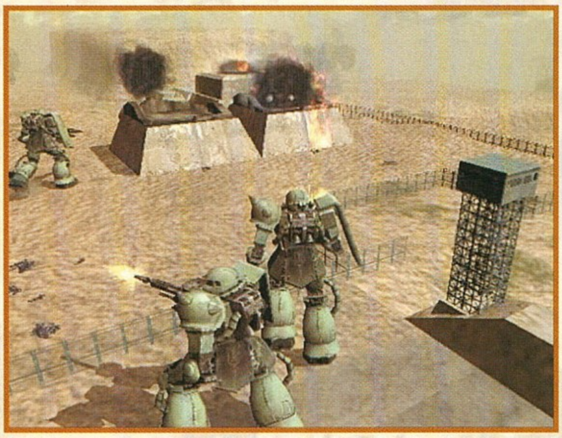
GUNDAMBŐRBEN

A romos város előtt egy lélek sem volt látható, csak pár madár körözött a levegőben. A kilométerekkel arrébb emelkedő domb tetején azonban egy csapat harci robot állt mozdulatlanul, mintha várnának valamire. Fémes páncélzatukon meg-megcsillant a napfény, a néma csendet semmi nem törte meg. Egyszer csak az egyiknek félrecsúszott a fülkezárója, és egy apró alak kapaszkodott fel a többlakásnyi nagyságú fejre. A férfi megtámaszkodott a hatalmas testen, és elővette speciális távcsövét, amit a legjobb tudósok fejlesztettek ki. A Háború már régen zajlott, és az agytrösztök minden lehetséges ponton továbbfejlesztették az ősök tudását a győzelem érdekében. Silver parancsnok is a győzelemért küzdött. Csapataival már rengetegszer szállt szembe a sokszor túlerőben lévő ellenséggel, de idáig mindig győztesen került ki minden harcból. Kopott, és megviselt harci gépe még mindig büszkén állt a helyén, nem volt oka panaszra, hiszen "hűséges" társára mindig számíthatott. Ahogy a katona belenézett a lencsékbe, meglátta a városban állomásozó ellenséges csapatokat, amik már nagyban készültek valamire. Több tucat földi, és légi egység sürgött-forgott a centrumban, a távolban pedig egy anyahajó pihent méltóságteljesen. A parancsnok megvonta a vállát, nem számított a túlerő. A tankokkal hamar végeznek majd, a robotokat pedig összehangolt csapatmunkával szintén könnyen legyőzhetik. Ennél veszélyesebb helyzeteket is sikerült már élve megúszniuk, nem aggódott. Embereiben száz százalékig megbízott, nem egyszer bizonyították már rátermettségüket, és hozzáértésüket a nehezebb helyzetekben. A Bizottság parancsa kellett csak, és ők megindulnak a városba, hogy leszedjék a gyanútlan őrszemeket. Rádiójának sistergését az egyik katonájának hangja törte meg. "Szzzzkkkkrrr...Parancsnok...A tanács jóváhagyta a támadást...szzzkkkrrr...Uram! Szóljak a többieknek, hogy készülődjenek?" A parancsnok magához emelte a kézikommot... "Vettem... Egységek, felkészülni, hamarosan alágyújtunk az ellenséges egységeknek!" Rövid hatásszünetet tartott, majd folytatta. "Összehangolt támadást szeretnék, uraim. Egyes osztag délkeletről, kettes osztag délnyugatról támadjon! A centrumban találkozunk, azután lefegyverezzük a hajót! Remélem minden világos... Van kérdés?" A válaszok sorban érkeztek, egymás után... "Nincs uram, felkészültünk..." A csapat készen állt... Silver utoljára még belenézett a távcsőbe, majd visszamászott az irányítófülkébe. A lélegeztető sisak felvétele után az ajtó hermetikusan lezáródott, és a műszerfal életre kelt, mialatt a határozott gépi hang megszólalt. "Ááá...parancsnok... Örülök, hogy újra itt van.... Kérem üsse be a kordinátákat, és a lehetséges célpontokat a vészcélzórendszer használatához, majd kapcsoljon manuális kezelésre! És uram...örömömre szolgál, hogy ismét önnel harcolhatok!" A parancsnok elmosolyodott az érzelem nélküli érzelmek hallatán. Gyorsan beütötte a szükséges számokat, azután az átkapcsolással átvette az irányítást, és beizzította a gépezetet. A többtonnás harci szerkezetek egyszerre álltak fel, és indultak le a lejtőn, hogy elfoglalják a várost. A hatalmas monstrumok lépéseinek zaja messze elhallatszott, monoton ütemük törzsi dobként hatolt az emberek agyának mélyére. A két csapat különvált, és óvatosan megközelítette a házakat... A támadás megkezdődött, hamarosan robbanások, lövések zaja fogja megremegtetni a falakat, valamint füst, és lángok lepik majd el az utcákat. A háború folytatódott...



GUNDAM...A LEGENDA, A HAGYOMÁNY, ÉS A NÉPSZERŰSÉG

Ahogy azt már megszokhattuk, megfigyelhettük, a japánoknak rengeteg mániájuk és imádott témájuk van. Ezek közé tartoznak a hatalmas szemű, ártatlan arcú, rövid szoknyájú, és nagymellű mangalányok. (És talán pont ezért olyan nagy japánban a pedofilizmus is, legalábbis úgy tudom, hogy elég jelentős a gyereklány kedvelők száma.) Azután ott vannak még rajtuk kívül az óriási szörnyek, amik az emberiséget védik, illetve támadják, lásd Godzilla, ami talán sikeresebb náluk, mint bármi más...mondjuk ezt meg is tudom érteni, mert tényleg jók az ősgyík filmjei, ezek közül természetesen kivételt képez az a trágya, amit az amerikaiak készítettek, hogy elkápráztassák a nézőközönséget. Ezeken kívül még rengeteg minden van a rajzfilmekkel, filmekkel, babákkal, Pokémonokkal együtt a vágottszeműek tarsolyában. Ez utóbbiak közé tartoznak a teszt tárgyai is, a hatalmas népszerűségnek örvendő Gundam robotok, más néven mechák, vagy mechek...ki, hogyan mondja. A kis sárga emberkék imádják ezeket a drabális fémdögöket, képregények, rajzfilmek vannak tömve velük, valamint minden más megtalálható még a műfajjal kapcsolatban. A gépeket megformáló műanyagfigurák is tonnaszámra adhatóak a boltjaikban, amikkel kapcsolatban megjegyezném, hogy a mi 576 üzleteinkben is lehet találni belőlük párat (ragaszthatót, pattinthatót), méghozzá nagyon ócsóér', egy ezresért. Ezek után meg sem lepődhetünk, amennyiben kiderül, hogy a benga robotok még videojátékokban is megtalálhatóak, megsúgom, elég régen. Már SNES-en, MD-n találkoztam ilyen jellegű programokkal, tehát nem vagyok már felkészületlen ebben a stílusban, kedvelem is az ilyen gámákat, történeteket. Jó, mondjuk ez utóbbiak sokszor nem túl egyéniek, vagyis jönnek a rosszak, visszacsapnak a jók, törés-zúzás, majd a végén boldog befejezés, és mindenki örül. Mindenesetre így is van valami különleges hangulata a dolognak, és van is rá igény, hiszen nem jelentetne meg még ma is tucatszám Gundam játékokat a Bandai, ha nem vennék ezeket. A teszt alanya is egy ilyen Bandai termék, ami immáron PS2 körökben hódít (Nem vicc, a program japánban hatalmas siker, és már Európában is kiengedte az oroszlánkarmait...), többek közt engem is, jöjjön tehát egy kis áttekintés a progival kapcsolatban, hogy tisztább képet kaphasson mindenki, akinek esetleg felkeltette az érdeklődését a robot kultusz...





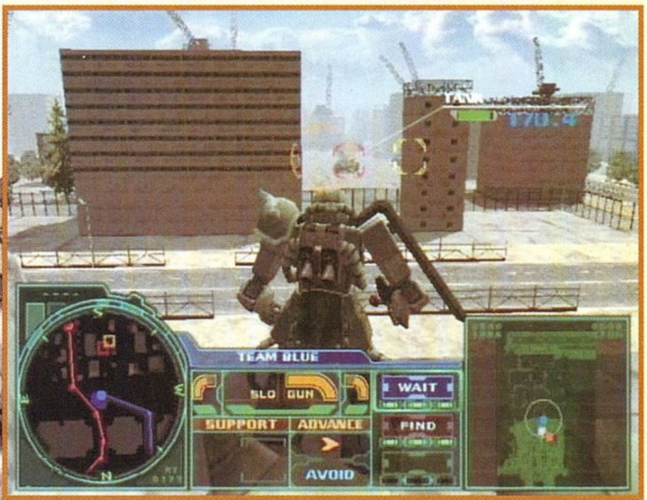
FRONTKÖZELBEN

Amint belépünk a menükbe, láthatjuk, hogy a program igényesen lett megalkotva, és bár az új játék indításakor még a különböző pontok felével sem nagyon tudunk mit kezdeni, a későbbiekben már azok is jól jönnek. Ami indításnál rögtön kiderül, az még nagyon az alap. A stílus kicsit keverék, ezért nem foglalom össze egyetlen szóba. Az alapok az akcióra teszik a hangsúlyt, vagyis külső nézetből, hátulról láthatjuk a robotunkat, és úgy mászkálhatunk vele, illetve, ha célpontot találunk, lövöldözhetünk is. Azután később már jóval több dologra kell majd figyelnünk, és sokkal több feladatunk, lehetőségünk is lesz. Elsősorban irányíthatunk majd több csapatot, taktikázhatunk, sőt fejleszthetjük is a gépeinket. Na jól van, haladjunk csak szépen, sorjában. Először minden pálya előtt át kell majd esned egy-két tréningen, ami megmutatja az irányítás alapjait, rögtön, kezdésnek például ott vannak a következők... A Bal analóg karral mehetsz, a Jobbal pedig nézelődhetsz. Amikor lépegetsz, az L1-et lenyomva futásnak ered a kaszni, ezzel emberibb sebességet produkálva lecsukódó szemeid kereszttűzében. A képernyőn láthatsz egy nagy célkeresztet, ez a lövéshez használandó ugyan, de normál állapotban semmit sem ér. Amikor már elég közel mentél egy ellenséges egységhez, és a célkereszted már be is fogta, na akkor tudsz végre tűzet nyitni a pusztító fegyverekből, méghozzá az R1 igénybevételével. Az ellenfeleket láthatod egyébként az érzékelőkön is, ezekből van három fajta, név szerint a radar, a hőérzékelő, és a hangérzékelő. Ezeket érdemes néha váltogatni a Körrel, mert az ellenség le tudja árnyékolni magát, de a véletlenszerű pásztázással észreveheted őket. Amikor már több csapatod van, váltogathatsz köztük a Le, és Fel iránynyilakkal. Lehet parancsokat is kiadni a csapattársaknak, illetve a többi egységnek. Ezeket a parancsokat az L2, és az R2 segítségével hívhatod elő, méghozzá akkor, amikor a másik bandád egy ellenőrző ponton áll. Hmmm...szóval mindig van egy előre megadott útvonal, amin haladsz, és ezeken néha található egy-egy pont, ami az ellenőrzésre szolgál. Amikor mondjuk a gép által irányított csapat odaér, megállnak a robotok, és te ilyenkor kiadhatod az utasításaidat. A brigádokat nem lehet összekeverni, mivel mindegyik különböző színű. Az irányítással problémák tehát







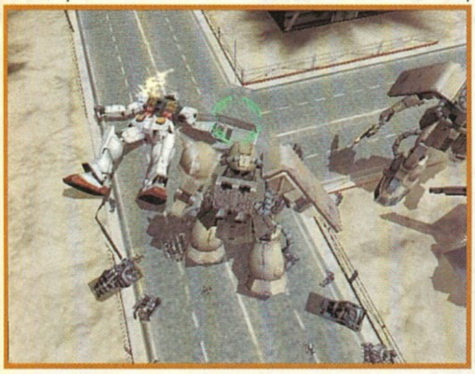


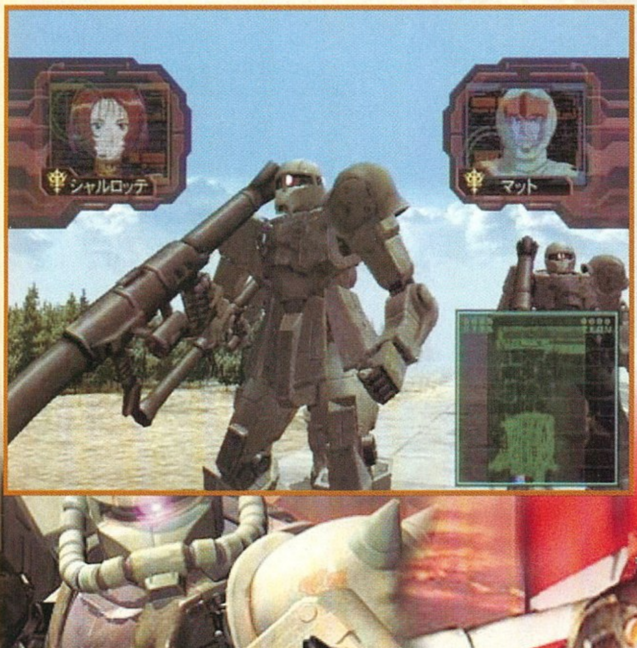


nem nagyon lehetnek, mivel nagyon egyszerű, és kézreálló az egész. Az utasítások kiadása talán még az elején bonyolultnak tűnhet, de idővel megszokod, mivel nem nagyon van túlbonyolítva a dolog, megállhatsz, mozgásba lendülhetsz, védekezhetsz, és támadhatsz...nagyvonalakban ennyi. A képernyőn ott van minden adat, ami kell...hogy melyik brigádot használod, mennyi az életerőd, és hogy milyen állapotban van a fegyvered, blabla. Mind közül a radarok fontosak csak, úgyhogy a többire nem kell nagy figyelmet szentelned.

FEJLESZTÉSEK, FELADATOK, CSAPATMUNKA

Nos, az előbb már említettem az alapokat, most pedig jöjjenek azok a dolgok, amik már komolyabb figyelmet érdemelnek. Legelőször is... A célzásról már ejtettem pár szót, de van még egy-két érdekesség ezzel kapcsolatban... Amikor meglátsz egy ellenfelet, az beszíneződik, ilyenkor közeledve hozzá lassan beáll rá a célkereszt is, és akkor lehet osztani az áldást. Csakhogy... Ha esetleg ő is észrevesz bennünket, az auráia pirosba csap át, és ránk fog támadni. Ez még nem lenne akkora gond, de az már viszont kellemetlen, hogy amíg a tankokat, helikoptereket simán lelőhetjük, addig az ellenséges robotok hátulról nyírhatóak ki a legkönnyebben (Mondjuk, hogy így lehet csak elpusztítani őket). Ez viszont elég nehezen kivitelezhető, amikor a többtonnás monstrum éppen felénk kocog, mialatt rakétával sorozza habtestünket. Na ezért kell szépen, óvatosan megközelíteni hátulról, és egy óvatlan pillanatban legyilkolni. Azt meg még nem is mondtam, hogy nem mindig tesz jót a küldetésünknek, ha észrevesznek minket az ellen figyelői, tehát ezért is jobb óvatosan lopakodni, és csendben bemérni az ellenfeleket. Amikor több csapattal haladunk, az ellenőrzőpontok nagy segítséget nyújthatnak ebben a taktikázásban. Ha már egyszer csapatmunkára esett a szó... Van a menüben egy Route Setup pont, ahol te magad is megválaszthatod az embereid útvonalát, így kialakítva egy teljesen egyéni taktikát, megadva ezzel a végső csapást a támadóknak. A Team Setup pont alatt válogathatod össze a vezetőidet, akik a csapataidat irányítják. Rájuk érdemes vigyázni, mert sok küldetésnél egyet sem veszíthetsz belőlük, különben bukod a missziót. Mindegyiknek van jó tulajdonsága, van, amelyik erős, van, amelyik gyors, vagy nehéz tűzérzettel rendelkezik. A tulajdonságaikat egyébként fejlesztheted idővel ugyanezen a ponton belül, méghozzá a Support címszó alatt. Szerezhetsz itt például védőszerkezeteket, amik leárnyékolják az ellenfelek érzékelőit, vagy pont ellenkezőleg...felvehetsz magadra olyan érzékelőt, amit ők nem tudnak majd leárnyékolni. Ezeken kívül még sok minden található itt is, az éjjellátó szemüvegtől kezdve a füstbombákig. A csapataidat nézegetve választhatod meg a fegyvereidet is, és idővel kapsz új gépeket, páncélzatokat is. Egyszóval változatosság az van bőven, ha az ötödik pályáig eljutottál, már nem is tudsz a játéktól elszakadni, mert onnantól kezd izgalmassá válni az akció. A missziók után egyébként értékelve lesz az, ahogy végrehajtottad a küldetést, de ezt mondjuk már megszokhattuk más programoknál is, tehát nem esem hanyatt tőle. Más érdekesség nem nagyon van, jöjjön tehát az értékelés.





GUNDAM RULEZ!

Idáig is szerettem a Gundam játékokat, de a Zeonic Front szerény véleményem szerint a legjobbak közül van. Az irányítás nem nehéz, kézre áll, ráadásul elég "valósághű" is egyben. Bár még nem vezettem ilyen harci robotokat, de az biztos, hogy nem mozognak valami könnyen, és ez ebben a programban is így működik, vagyis kicsit lomhák, kicsit lassúak, de pont ettől tökéletesek. Ez nagyon tetszett, valamint a hangulat is, ami fenomenális, pont ezen tulajdonságok miatt, és a zenék, hangok párosítása miatt is. Akció közben megjelennek a felettesek arcai a képernyőn, és hasznos információkkal, fontos parancsokkal látnak el téged, vagy pont az ellenségét. Aztán az is előfordul, hogy csak a rádióban hallod az említettek társalgásait, egybekötve a kellemes kis sztatikus zörejekkel. Szóval az egész nagyon stílusosan, ízlésesen van megcsinálva, és emiatt a hangulat is frenetikus. Az egész játék egyébként olyan, mintha keverned a Rainbow Six sorozatot a Gundam világgal, és pont ez az érdekesség teszi különlegessé... Ami hibájának róható fel, az a grafika, mert bár a manga képek nagyon jók, és a menük is igényesek, a terepeken már nincs minden ennyire rendben. Sajnos mindennapos a ködösítés, és a tereptárgyak is csúnyácskák kicsit...még a robotok néznek ki a legjobban, de azért azok sem tökéletesek. Ez egy nagy hiba, és elég gáz, hogy a Bandai még mindig nem tud erre odafigyelni, pedig nem először felejtik el ezt a "kis apróságot". A program legnagyobb hátránya az előbb említett, ezenkívül már csak annyi a baj, hogy idővel kicsit unalmassá válhat az öldöklés bizonyos emberek számára. Ez amiatt következhet be, hogy sem a taktika, sem az akció nincs domináns szerepben, mindkettő elvétve fordul csak elő. Egy perc mászkálás, lövés, gondolkozás, megint pár perces séta...aki nem elég kitartó, az hamar kiveszi a lemezt a gépből. Ez azonban az ő hibája, mert a ZF tényleg nagyon király, és mindenki próbálja ki, akit érdekel a téma! Uhhh, ez volt az utolsó tesztem, ezután elmondhatom, hogy egy kicsit szét voltam esve ebben a hónapban, de ezt gondolom ti is észrevettétek...biztos a tavaszi fáradtság, vagy mi a fene... No, ígérem, legközelebbre összeszedem magam, de addig is élvezzétek a tavasz első pillanatait, és azt, hogy már nincs sok a nyárig...

Böjtös Gábor

MOBILE SUIT GUNDAM: ZEONIC FRONT

BANDAI

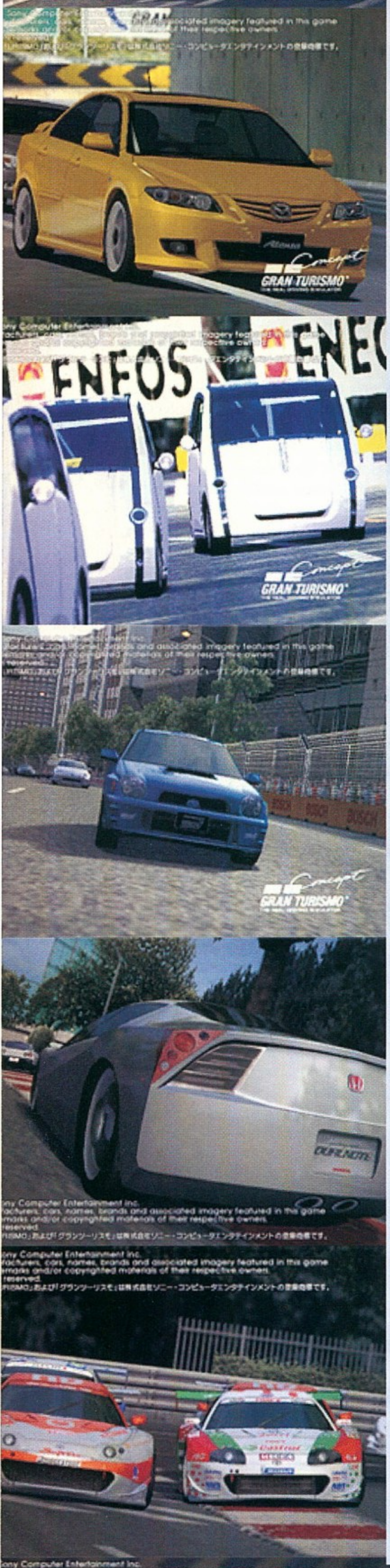
GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (574KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ REMEK KIS GUNDAM PROGRAM, NÉMI TAKTIKÁZÁSSAL
× MÉG MINDIG GYENGE A GRAFIKA, EZ LESZ A SOROZAT VÉDJEGYE?

9 pont





FEJEZETEK A GENFI AUTÓSZALON TÖRTÉNETÉBŐL

Megint egy Turismo! Remélhetőleg ez a mondat mindenki vérében kicsit felpezsdíti az adrenalin mennyiségét. Az érdekessége az ennek a játéktesztnek, hogy pont egy nappal azelőtt, hogy megkaptam a Martintól a programot tesztelése, volt egy kisebb beszélgetésem a legjobb virtuális autóvezetőkkel, egy műsor kapcsán, ahol arról beszélgettünk, hogy mitől is lesz igazán jó egy ilyen típusú program. Rengeteg játék felmerült a CM2.0-tól egészen a WRC-ig, és rengeteg érdekes dolgot hallottam azoktól az emberektől, akik tényleg eszik-isszák ezt a játéktípust. Mitől lesz egy program szimulátor? Rengeteg élnek abban a tévhitben, hogy akkor szimulál jól egy program egy versenyt, ha a játék nehéz. Ettől érzi úgy a játékos, hogy alapjaiban élethű a dolog.

Legalább is rengeteg ezt gondolják, de a fent említett beszélgetés első tanulsága számomra az volt, hogy igazából nem erről van szó. A játékos kollégák legjava azt monda, hogy igazán akkor szimulátor egy játék, ha a versenyek alatt szimulálja a kocsik valós mozgását. Tehát nem attól lesz valami sikeres és hiteles, ha baromi nehéz, inkább attól, ha a kocsi úgy viselkedik, ahogy igazából viselkedne egy elnézett kanyar, vagy egy elfékezés következtében.

Például a WRC (annak ellenére, hogy nekem nagyon bejött), rengeteg játékos szerint nem volt hiteles, mivel a kocsi mozgása olyan volt, mintha a közepén leszúrt volna valaki egy botot és minden mozdulata a járgánynak ahhoz igazodott volna. Őket nem érdekelte, hogy milyen szép a grafika, mennyire látványos, ahogy beszűr a napfény néhány helyen a látótérbe, igazából, mint szimulátor egyértelműen megbukott a WRC. Pontosan ezért szereti a PS-társadalom magát a Gran Turismo sorozatot, mivel itt a legnagyobb hangsúly egyértelműen azon van, hogy a kocsik mozgását a lehető legélethűbben szimulálja a játék.

Azok kedvéért, akik most kapcsolódtak be a sorozatba, pár mondatot írnék erről a GT-őrületről, ami talán '96 magasságában kezdődött. Akkor jelent ugyanis meg először a GT első része, a PS-piacon és ha valaki még emlékszik az intróra, pontosan tudja, hogy mennyire lélegzetelállító volt minden, amit ott láttunk, sőt merem állítani, azóta is megállja a helyét bármilyen konzolon az a bevezető filmecske, ami egy hideg, angol napkeltével kezdődött és egy rövid versenyt mutatott be.

Az eredeti játék koncepciója az volt, hogy minél több irányból megközelíthesse a játékos a autóversenyzés minden rétegét. Volt ugye, sima verseny választott kocsikkal két játékosnak, de az igazi autósok azonnal rápattantak a karrier-módra, ahol először jogosítványt kellett szerezni, majd apró versenyeken gyűjtögetni a pénzt, hogy egy jobb kocsikat vehessünk. Nem volt véletlen, hogy a GT első részével (amit egyébként pontosan az ezredfordulón követett a második, ugyanilyen tematikára épülő rész) nagyot szakított a Sony. Ha ugyanis már napok óta nyerték a versenyeket és már az összes létező pályán jártatok, még mindig volt okotok küzdeni: alkatrészeket vehettetek a kocsikhoz, hogy a felsőbb kategóriás összecsapásokon is méltó ellenfélként nyomhassátok a gázt. A másik nagy előnye a játéknak az volt, hogy az addig ismert legnagyobb autólista közül választhattatok, emellett nem csak választani lehetett a kocsikat, meg is nézhettétek őket, ki is próbálhattátok és ami a legfontosabb: szinte minden technikai paramétert megtudhattatok azokról a gépekről, melyeket eddig csak hírből ismerhettetek.

És még mindig nem volt vége, mert mindez mellé olyan színtű szimuláció párosult, amiben tényleg a valós kocsik, tapadások, motorhangok domináltak, így történhetett meg az, hogy a játékosok közül rengetegen még "szűz"-kézzel vették meg a programot, de mire végigjátszották, mind profi autószakértők lettek. Jómagam és Andris-nevű haverom kb. 6 hónapig nyúztuk a játékot, hogy az összes lehetséges versenyt, kocsit, tunningot megnézhessük.

Jött a második rész, majd a PS2. Erre a gépre már az A-Spec volt a Turismo. Ez megrengette a világot, és most először mindenki végignézhette az internet segítségével, hogy miként digitalizálták be a kocsik hangjait, végre meggyőződhettek arról a játékosok, hogy tényleg nem kitalált járművekről van szó, hiszen bejárták a világot a fényképek (melyeket itt is láthattatok az 576-ban) a garázsról, a pályáról sőt, még a GT-A-Spec feliratú bukósiskaról is, melyet a játék programozóinak a tesztpilótái viseltek a digitalizálás másfél éve alatt.

Megjelent az USB-porton keresztül kommunikáló GT-kormány és mindenki azt hihette, hogy a sorozat majd jó 3 év múlva jelentkezik egy újabb résszel, újabb pályákkal. Ám szerencsére nem ez történt, és lassacskán eljutunk a jelenbe, vagyis a Gran Turismo Tokyo 2001 Concept-hez.

Ez a legfrissebb adalék a sorozathoz és nyugodtan mondhatom, hogy sikerült a jól bevált sémával 50 százalékban szakítani, ami azt jelenti,

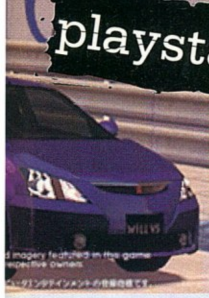


hogy a játék tartalmilag bár emlékeztet a régi elődökre, a felépítése és logikája lapjaiban különbözik, ezzel is új kihívást nyújtva a már öreg rókának számító GT-fanatikusoknak. Ám mégis a legnagyobb húzóerő a Concept megvásárlására a benne található autók típusa lesz. Képzeljétek csak el, hogy milyen érzés lett volna mondjuk 1993-ban beleülni egy 206-os Peugeot-ba, vagy egy olyan kocsikat vezetni, melyek még csak a tervezők papírjain élnek, esetleg egy számítógépes programban lettek felvázolva.

A GT Concept-ben a legújabb, még tervezés alatt álló kocsikkal vághattok neki a versenyzésnek, olyan járművekkel, melyeket még sehol, senki nem próbált ki, olyan futurisztikus "dizájn"-okkal, melyeket talán csak a sci-fi filmekben láthattatok, esetleg egy-két világsztár garázsában.

A program elsődleges célja, hogy minél több kocsit mutasson be nektek, de, hogy ezt már megszokhattátok, lépésről-lépésre kell mindent elérni, így nyugodtan mondhatom, hogy megközelítőleg egy hónapig el tudjátok foglalni magatokat, ha elég








szellősen játszotok, de a vadabb fanatikusoknak 5 nap alatt is bebarangolható a program úgy, hogy az összes létező autót kipróbálta már.
Az első reakciók igencsak megoszlottak a játékról, amikor a 2001-es Tokyoi Autókiállításon bemutatták, mert míg rengetegen úgy aposztrofálták, mint folytatás, legalább annyian egyszerűen egy különálló résznek tartják, melynek pusztán annyi köze van a sorozathoz, hogy a pályákat átemelték az elődökből és a menürendszer hangjait is meghagyták.
Ha az én véleményemre vagytok kíváncsiak, én is az utóbbit tartom helytállónak, névlegesen azt, hogy egy egészen új játékról van szó, esetleg annyi hasonlósággal a régiekhez képest, amennyi elengedhetetlen volt a név miatt.
Az engine, a hangok, az irányíthatóság és a pályák szinte teljesen megegyeznek az előző részekkel, de itt teljesen új lett a menürendszer, a koncepció, ahogy előre juthattok a versenyeken és kb. 50 új autót sikerült hozzácsapni a progihoz, melyek szinte mind kivétel nélkül ritkaságok és olyan kocsik, melyeket még csak terveznek és nem kerültek kereskedelmi forgalomba. Kicsit számomra úgy jön le a játék, mint egy GT ARCADE-verzió, melyből hiányzik a karrier mód, a kocsik tesztpályái sőt, még a kocsimosó is. Nem lehet alkatrészeket venni, nem lehet különböző bajnokságokban lépkedni előre, az egész játék úgy van felépítve, mintha egy családfán menetelnénk ágról ágra, csak itt nem emberek nevét kell nézegetnünk, hanem a kocsik típusát.
Minden versenyben elért helyezésért kapunk egy újabb autót, amivel egy másik versenyben indulhatunk el, ezzel is javítva az esélyeinket egy még újabb autó megszerzésére.
No, aki azt hiszi, hogy az első körben, rögtön a legvadabb Concept Car-okat fogja megkapni ajándékba, annak azért elárulnám, hogy közel sem ennyire egyszerű a történet. Természetesen a kezdetekben ismert, bár ennek ellenére ritka kocsikat kapunk és a megfelelő tudás elérése után kezdenek potyogni az új kocsik. Ha pontosítani szeretnék, szerény számításaim szerint 11 autóvak indultok, melyekkel nincs más dolgotok, mint arany-besorolást elérni 10 különböző vizsgaversenyen, majd megnyerni 20 versenyt ellenfelek ellen is mivel a vizsgaversenyeken mindössze egy autó küzd ellenetek, az is elég gyengén).
Ha ezt sikerül teljesíteni, a maradék 40 kocsit is megkapjátok, de ne higgyétek, hogy könnyű dolgotok lesz, mivel a fent említett 20 versenyből 10 normál és 10 profi fokozaton porög majd, így az utóbbi tizet bizony véres vizelet megszülésével fogjátok csak teljesíteni. A készítők ügyesen elrejtettek extra ajándékokat a programban, azokra pontokra, melyeket egy bizonyos tudás után sikerül elérnetek, így egy-egy fontosabb verseny megnyerése után a gép ajándékként megmutatja a GT3-nyitófilmjét, ami teljesen felesleges, ha megvan a játék nektek. Egyéb ajándék például 10 millió kredit, amit át tudtok vinni a GT3-A-Spec-be, és ott levásárolhatjátok.
No, ez azért nem rossz ötlet, valószínűleg a készítők is érezték, hogy kicsit sikerült eltérni a jó öreg sémától és így próbálják kompenzálni ezt.
Persze lehet, hogy egy sima marketingfogásról van szó, pontosan azért, hogy azokat is bevezessék a Turismo régebbi részeibe, akik még nem vették meg ezeket a játékokat. A pályák szinte mind a megszokott aszfalt illetve sárcsíkok az előző részből, kivéve egy pályát, ami az Autumn Ring. Ezt viszont azok ismerik, akik a régi Ps1-es GT-vel játszottak. Van még egy speciális pálya, amit kizárólag a Toyota POD-nevű "koncept" autójával járhattok meg , de ez nem is igazából a pálya szempontjából érdekes, sokkal inkább azért, mert ez a kocsi a legfurább autó, amit valaha láttam. Nem akarom lelőni a poént, de már csak ezért is érdemes végigjátszani a programot.
Ez a kocsi olyan, mintha egy doboz gurulna négy keréken, sőt még egy arc is van rajta, csak , hogy még butábban nézzen ki, hehe... Ráadásul az arc, még érzelmeket is képes mutatni a pálya különböző pontjainál, de erről sem szeretnék többet írni, mert még a végén lelövöm az összes poént, ami csak van a programban. Bár nem tudtok a kocsikhoz vásárolni alkatrészeket a játékban, azért minimális állításokat végezhettek rajtuk, mint például a leszorító erő vagy a fék keménység beállítása.
Ezek apróságok, de jól jöhetnek különösen azoknak, akik már régóta játszanak ezzel a sorozattal és tényleg minden testrészükben érzik a pályák vonalvezetését. Azok kedvéért, akik a kocsikra kíváncsiak, annyit azért elárulok, hogy 5 fő kategóriában vannak a járgányok felosztva: concept, új, álom, verseny és rally. A Concept-kategóriába tartoznak azok a kocsik melyekből majdnem mindegyik elkészül majd idővel a való világban is. Ezek a Daihatsu Copen, Toyota pod, Nissan MM, Mazda Atenza, Mitsubishi CZ-3 Tarmac, Toyota RSC, Nissan 350 Z, Honda Dualnote, Nissan Skyline GT-R V-Spec, Honda NSX-R, Mazda RX-8, Suzuki GSX-R/4, és a Nissan GT-R Concept. Az új kocsik már most léteznek és megvehetőek, ha máshol nem, legalább japánban: Honda Fit, Toyota Altezza Gita, Nissan Primera 20V, Toyota Will VS, Toyota Soarer, Nissan Skyline 300GT, Honda Civic Type R, Honda Integra Type R, Honda S2000, Nissan Skyline GT-R M-Spec, Subaru WRX STi Prodrive Style, Mazda RX-7 Type R Bathurst. Az álomautók létező kocsik, kicsit átváltoztatott, (digitálisan) megbuherált verziói. Ezek a Toyota RSC rally, Mitsubishi CZ-3 Tarmac rally, Mazda Atenza LM, Honda Integra Type R LM, Honda NSX-R LM, Honda NSX-R LM Road Version, Nissan GT-R Concept LM, és a nagyon szép, ám annál insatbilabb Mazda RX-8 LM.
A maradék két kategóriát nem írom le, mert azokat már valószínűleg ismeritek, így semmi újdonságot nem tudnék mutatni nektek.
A játék nagyon jó és méltó utóda a sorozatnak, még akkor is, ha kicsit rövidre sikerült, az előző részekhez képest. Mindenkinek ajánlom, aki szereti az autóversenyeket, nem beszélve a rajongókról, akiknek ez egyenesen kötelező. Szerencsére még sosem csalódtunk a GT sorozat egyik tagjában sem és most is nyugodtan mondhatom, hogy ami TURISMO az TURISMO.

aDaM

GRAN TURISMO CONCEPT

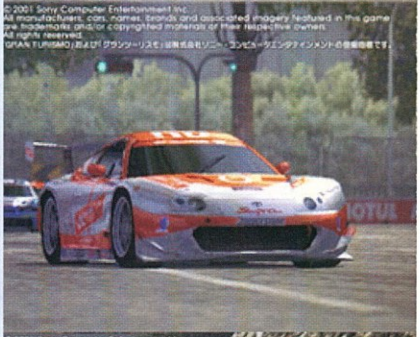
SCEI

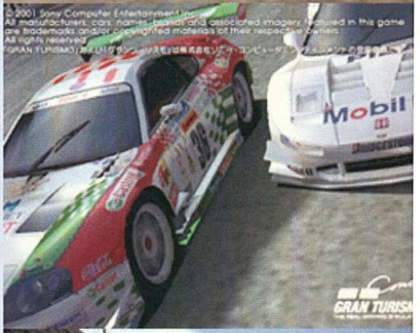
GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (125KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ GYÖNYÖRŰ
× TÚL RÖVID

9 pont

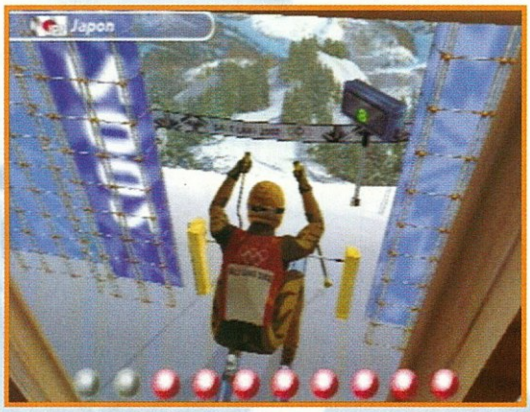





SALT LAKE 2002

DOPPINGTESZT MELLŐZVE

Tratatataaaa traaa pam pam pam. Jó estét, jó szurkolást kívánok kedves olvasóimnak. Ma megtekinthetik a sokadik téli olimpia 2002-es, Salt Lake-i összefoglalóját, a békásmegyeri stúdióból Dzson Funátkovics köszönti önöket. Sajnos az eseményre több ország is lemondta a szereplést, amit a nemzetközi helyzet fokozódásával tudok csak magyarázni. Így a bevonuló olimpikonok az USA, Ausztrália, Ausztria, Kanada, Spanyolország, Finnország, Franciaország, Nagy Britannia, Németország, Görögország, Itália, Japán, Norvégia, Oroszország, Svájc és Svédország színeiből kerülnek ki. Hosszú út vezetett ideáig, és nem mindenki lehet itt most, kinek életcélja az olimpiai játékokon való részvétel. Ezek az elszánt sportolók azok, kik túljutottak az embert próbáló “új játékos indítása” procedúrán, és remélhetőleg eleget gyakoroltak a Freeform Mode szabadon választható mérkőzésein is. Egyeseknek talán fura lesz, hogy a versenyző neve a kiírásban “Kis Pista”, mialatt a képen egy hölgy készül éppen a sí szlalomra, de tegyük hamar túl rajta magunkat. A versenyszámokban lehet akár egyszerre négy ellenfelet is látni, de mi most csak az egyéni gyakorlatok közvetítését tudjuk időhiány miatt teljesíteni. Mielőtt elkezdődnének a viadalok, megemlíteném még az egyéb lehetőségeket. A versenymódokban az Olympic Mode alatt a versenyzők saját maguk választhatják ki a sportágak sorrendjét, a Tournament Mode a négyfordulós esti versenyek lehetősége, a Classic Mode a hat versenyszámban való indulás, reális körülmények között és összesen három hibázási lehetőséggel. A Freeform-ról már szóltam, itt a





szám típusa mellett még a napszak (nappal, du. este), az időjárás (jeges – tiszta – havas, 5 fokozatban), és a látási viszonyok (szintén 5 fokozat) is tetszés szerint választható a bátor sportemberek számára. De most megtekintjük a bevonulást, amit két külföldi riporter kollégám is kommentál (őket verseny közben is hallhatjuk ám), majd kapcsoljuk az első helyszínt!

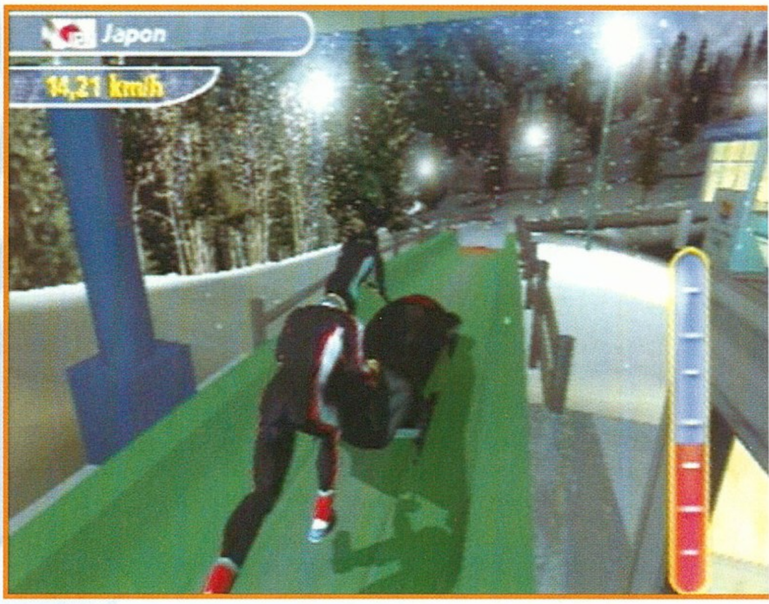
ALPINE SKIING DOWNHILL

És máris láthatjuk a lesiklópálya fenyőfákkal szegélyezett csodás környékét. A kamera végigpásztáz szikrázó hóval borított lejtőkön, megfigyelhetjük a kék biztonsági kerítést, a tömött lelátókat, és az üresen közlekedő sífelvonót. Az első versenyző már az startállásban vár az indítójelre, amit most meg is kap, és hatalmas lendülettel veti magát a szűz hóra (mit később már számtalan síléc nyoma fog bekígyózni). Látványos profizmussal manőverezve léceivel elér a gyors szakaszra, ahol leguggolva (X) rakétasebességre gyorsít. A síléc Négyzet gombját használva villámgyors fordulókat láthatunk tőle kivitelezni, de ez főként csak álló testtartásban használható. Ó jaj jaj! Az egyik kanyarból túl gyorsan jött ki, és már nem volt ideje korrigálni! Próbálja megőrizni egyensúlyát, de nem sikerül neki! Hatalmas bukfencek után a kerítésen túl köt ki, a sprite közönség tombol, remélem néhány textura hibán kívül nem lett nagyobb baja... Micsoda szörnyű baleset, mindjárt a nyitószámban, valószínűleg az elhamarkodott és türelmetlen sportember nem használta ki a Freeform adta edzési lehetőségeket. Még a visszajátszás megnézésére van időnk, de arra már nem, hogy a második próbálkozót miként diszkvalifikálja a versenybíróság egy kapuhiba miatt.



SKI JUMPING K120 INDIVIDUAL

A mélységtől való természetes félelem leküzdésének bajnokai a síugrást választó sportemberek, ez nem vitás. Sokan már attól is elszédülnek, ha lenéznek a sáncról, így gondolom nem csodálkozik a t. hallgató, hogy számomra ők a valódi hősök a téli olimpia színes sportágainak képviselői között. A körpanoráma megcsodálása után már láthatjuk is első versenyzőnket, amint kétségbeesetten kapaszkodik az ülőrúdba odafent. Sajnos egyszer el kell engednie, de mire kimondtam már száguld is lefelé a lejtőn! Persze, ő sem gyakorolt, hanem rögvest beleugrott az olimpiai küzdelmek közepébe. És ennek most meg is látszik az eredménye, mivel a versenyző a levegőben kb. félúton már elkezd borulni, és a leérkezéskor talál valamit a hóban. Mekkora esés!



Bevallom, én ezért szoktam nézni az ilyen veszélyes sportokat, mivel punnyadt életemben már csak a káröröm számít valami kis felüdülésnek az ilyesforma balesetek láttán. Khm, szóval: “Szegény síugró ember, ki hogyha kell repülni nem mer, fekve is maradt a hóban, valami torz fura pózban, mintha a kicsavarodott lába, felkerült volna a nyakába.” (Dzson F. verse.) **(Ady forog a sírjában, mester! GvM)** Versenyzőnk közben fel is állt már, s szomorúan integet a lelátók felé. Később valószínűleg nem fogja kihagyni a gyakorlási lehetőségeket sem, ahol is elsajátítja az X lenyomogatását a kezdésnél (a szélirány értékéhez minél közelebb kell a számlálót megállítani), az elugrásnál (ez is egy reflexjáték a vonallal), és a leérkezésnél egyaránt. Így valószínűleg a levegőben sem fog dülöngélni, hanem a fel-le irányokkal manipulálva a zöld értéken belül tartja majd a megjelenő nyilakat. De most így járt, s mi kapcsolunk is tovább.

SNOWBOARD PARALEL GS

A már hagyományossá váló panoráma nézegetés közben bemutatom a következő számot, a páros hódeszka szlalomot. Nagy eredmények itt sem várhatóak, mivel nekem volt szerencsém megszemlélni néhány versenyzőt gyakorlatozás közben, és még a legügyesebb benevezett is csak kínkeservesen jutott le a célig. Később elpanaszolták egy interjúban, hogy a hódeszkát szinte lehetetlenség korrektül irányítani, hiába a Kockával megtehető gyors ugró fordulás. Ha a legfinomabb mozdulatokkal kerülgették a kék – piros zászlókat, akkor a CSALÓ ellenfél szinte pillanatok alatt lehagyta őket, míg nagyobb sebességnél már egyetlen zászlóhiba is kizárást vont maga után. Így most nem is várnak sokat ettől a számtól, az indításjelzés előtt behintázva várják a startjelet, majd a CSALÓ gépi ellenfél villámgyors szlalomozással leérve onnan szemléli emberi társát, ki a snowboard irányításával kínlódva szidja ennek az amúgy kellemes sportágnak az összes megalkotóját.

ALPINE SKIING SLALOM

A nők egyenjogúságának legújabb tanújelét adva most egy XY kromoszóma készül a tetőn, hogy a legjobb időt elérve ő állhasson a dobogó első helyére. (Kisanyám, közben hegyekben áll a mosatlan! – szól ki lelkemből egy borízű hang...) És elindul! A 2D-s közönségnél népszerű a fiús nevű hölgy (lásd bevezető), de ő a bíztatásukat talán meg sem hallva próbál a kapuk között ellavírozni. A probléma hasonlatos a hódeszkás szlaloméhoz:

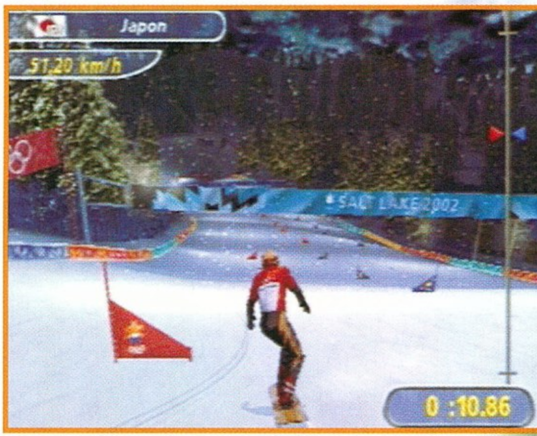




vagy a kapuk, vagy a sebesség. Bár a következő akadály mindig jelzésre kerül, szegény kiemancipálódott háziasszony csak nem tudja bevenni (a kaput). Oh, magyar riporter társaimmal együtt hördülnék fel – ha lennének, ugyanis hibánál a kisasszony egyszerűen vissza teleportálódik a kapu elé, minden átmenet nélkül! Egy darabig azt hihetné az ember, hogy parajelenség esete van fennforgás alatt, de aztán kiábrándultan veszi tudomásul azt, hogy ez is csak egy újabb igénytelen hiba a Teremtő részéről. Mindenesetre megtöri a lendületet nagyon, és az ember elgondolkozik azon, vajh' miért nem lehetett volna a hibákat hozzáadni a végén az elért időhöz? Még a Háromszöggel választható belső FPS nézet sem javít a kedélyállapotomon, és elkezdem sajnálni szegény esélytelen bajnokjelölt síelő nőt. Szerencsére lejárt az idő, és jöhet egy új sportág.

FREESTYLE SKIING AERIALS

Ó igen! Egy látványos versenyszám van soron éppen, az akrobatikus síugrás! Gondolom, hogy a bizottság (nem a TENEB (vagy hogy hívták anno)) inkább a könnyen lebonyolítható, úgynevezett "árkád" jellegű sportokat részesítette előnyben az első sorozatban, nem pedig a bonyolultabb, de élethűbb megvalósítást kívánókat. Én személy szerint legalábbis inkább vennék részt valami komolyabb dologban, mint például gyorskori vagy biatlon. De vissza a közvetítéshez, mert tetőn már készül egy újabb hölgy, hogy bemutassa repülő koreográfiáját. Kezdésnek kiválassza a bemutatandó elemet a szaltók száma szerint (singles – 3, doubles – 6, triples – 7), természetesen ajánlott az egyesekkel kezdeni. Elinduláskor fontos az optimális szinkron a szélsebességhez (Kocka, reflexjáték a csíkkal), s ezután nincs más dolga, mint az alul megjelenő és futó gombok vagy gombkombinációk megfelelő időben történő lenyomogatása a vezérlőn. Az eredmény a lassításban látható igazán, és egész impozáns ahhoz képest, hogy a versenyző nagyrészt összevissza nyomogatta a nyomogatnivalót. De ez nem tűnt fel annyira az értékelőknek, mivel egész csinos pontszámokkal lett gazdagabb a repülő hősnő. Igazából az lenne az optimális, ha a levegőben azt csinálhatna mindenki amit akar, és a landolás után közölné mi is volt az pontosan. Miért nincs egy szabály szerkesztő? Kapcs.



2 MAN BOBSLEIGHT

Végre! Örvendezek itt a riporteri szoba ágyában, mivel elérkezett ama sportág, amit annyira szerettem volna látni! Már régen megfogott ezeknek a nagy, szivar alakú szerkezeteknek a száguldozása abban a szűk jégcsőben. Gyerekkoromban nem értettem, hogy mit kell azon kormányozni, hiszen a fal eléggé behatárolja a mozgást, de mára felfogtam nagyjából a dolgokat. Kérdés, az első páros hogy hasznosítja ezen tudást a gyakorlatban, mikor látványosan kihagyták ők is a Freestyle tapasztalatszerzési lehetőségét? A starttal nem volt baj, a Kocka vagy Kör nyomogatásával behintáztatott tömeg engedelmesen megindult előre, miután a versenyzők teljes erejükből tolni kezdték. Eddig nem is volt gond, csak éppen a vonal után elfelejtettek az X aktiválásával a bobba beugrani, így nagy hasra esés után az elindult a saját útján lefelé. Oh, blamázs. Nem baj, a második rajt már tökéletes volt, és el is jutott az egység a pálya feléig, ahol is a gravitáció csúf tréfájaként jól felborultak. Hm. Nem baj, majd a következő olimpián jobban fog sikerülni talán. Pedig a kormányos régi Ridge Racer specialista, azért többet várt el gondolom saját magától. A harmadik lecsúszás már problémamentesen zajlott, köszönhetően annak, hogy a fickó észrevette a jégbe vájt nyomvonalat, amit megpróbált tartani, mint ideális ívet. Mi most el is búcsúzunk innen, következnek az eredményhirdetések, ezt követően pedig a stúdióból meghallgatjuk a versenyzők véleményét az idei olimpiai játékokat eljátszó játékokról.



FINALS

A résztvevőket természetesen az is befolyásolhatja, hogy ki milyen helyezéssel érkezett haza a sós tó partjáról, de remélhetőleg objektív kritikákkal fognak ennek ellenére szolgálni. Elsőnek a megvalósításról halljunk néhány szót. A többség egyöntetű véleménye szerint a környezet kialakítása nagyon szép, méltó az ötkarikás játékokhoz. Realisztikusan csillogó hó, élethű fenyőfák és tereptárgyak, a sítalpak nyoma a hóban, nagyszerű fény és árnyék modellezés, az ember szinte érzi a friss hideg levegőt a szobájában, komolyan. Az időjárás és látási viszonyok megvalósítása szemet gyönyörködtető, nagyon igényes munka, és mindamellett, hogy látható a különbség az egyes beállítások között, még valószerűbbé teszi a helyszíneket. Végre dicséretes módon nem csak valami maszat texturákat húztak 20 poligonból álló objektumokra, hanem dolgoztak is a kinézettel. Az esti versenyek megtekintését pedig ajánlatos kipróbálni mindenkinek, még ha futólag is csupán, mert nem sokban különbözik a TV közvetítésekben megszokott minőségtől (eltekintve attól, hogy ilyenkor is csak egy árnyéka van a versenyzőnek). Sajnálatos módon a karakterekkel és a motion capture mozgásrendszerrel közel sem törődtek ennyit. A testük még csak-csak elmegy, de a fejük... Bár nem ez a rosszabbik dolog, hanem a mozgásuknak azon része, mikor egyik típusból átmenetet képez a másikba. Elmagyarázom: például a lesiklásban nagyon szép az elindulás, de törés van ha átmegy siklásba, majd ha onnan felegyenesedik, vagy leguggol, esetleg esik szegény pára. Nincs jól megoldva az átvezető anim, érezni, ahogy megáll a lendület egyik pillanatról a másikra. A bobnál pedig fura az ütközés, megakad a szerkezet valamiben, aztán kb. ugyanolyan sebességgel megy is tovább. Ha ez is lenne olyan szép, mint a háttér, nem lenne nyavalygás részemről. Sajnos talán ez, meg a masszív kezelési gondok miatt nem képes áthozni a stuff az olimpia hangulatát, pedig nem sok kell hozzá, de ez sajna csak arcade feeling. Na meg szívesen játszottam volna olyan korong izét is, na, tudjátok, azt a csúsztatásos dolgot, mikor egy ember ellöki a korongot és ordibál, míg a másik kettő suvickolja a jeget előtte. Talán majd a következőben!

Dzson Funátkovics





SALT LAKE 2002

EIDOS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (70kB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGYON SZÉP A KÖRNYEZET
× IRÁNYÍTÁSI ÉS ANIMÁCIÓS GONDOK

7.5 pont

DRAGON'S LAIR II

LÉZERLEMEZ + IDŐGÉP + NÉMI KÍGYÓ

Bárki, bármit vár…bárki, bármit szeretne, és nem szeretne…bárki, bármit ellenez, ez a cikk most nem a megszokott módon lesz megírva. Bár én úgy általában szeretek új dolgokat kitalálni, és meglepő ötleteken gondolkozni, most kifejezetten a főnök adta parancsba, hogy mindent mondjak el a tesztelt játékról, és keletkezéséről, és ennek érdekében nyugodtan engedjem szabadjára a "rízsázókámat", amit most meg is teszek. Ez a teszt nem is annyira teszt lesz, mind inkább történelem, elmélkedés, és nosztalgia…mindez egy olyan klasszikusról, ami megérdemli a visszaemlékezést, mert valami teljesen újat hozott a játékos társadalom életébe, úgyhogy fejet hajtok a mesterek előtt, akik az ötletet kiagyalták, és a készterméket megalkották. Jöjjön tehát egy nagyobb lélegzetű összefoglalás a megjelenésről, a megvalósításról, a lehetőségekről, és az alkotókról…

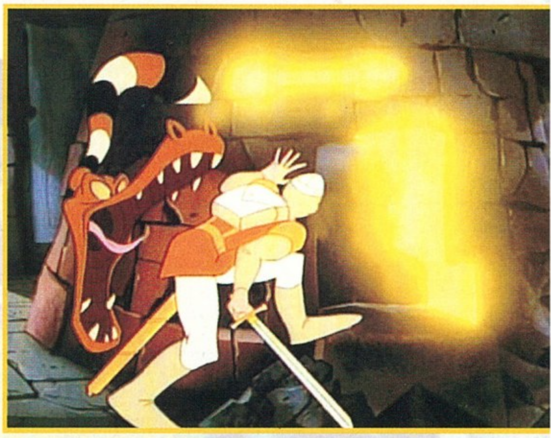
JÁTÉKTERMI MEGDÖBBENÉSEK, AZ ELSŐ TALÁLKOZÁS

Romló memóriámmal előszedtem pusztuló agyam leghátsóbb zugaiból az emléket, amikor először megláttam a Dragon's Lair második részét. Nagyszüleimmel szokás szerint átruccantunk Ausztriába, és mivel a hatalmas bevásárlási láznak már rég vége volt (a Mozart golyóktól meg a banános csokitól már régen hányingerem lett, a család minden tagjának ott virított a szobájának falán egy karóra alakú falióra – természetesen műanyagból – és még a Ladától is sikerült megszabadulni…), leginkább a játéktermeket és a képregényes bódékat támadtam, hogy aztán mesélhessek majd a "szakmunkásban" a haveroknak, miközben a tanár elől bujkálva szívjuk a jó kis C-vitaminos Szofit (Szofit már akkor is mindenki ismerte). Szóval böklásztam a gépek között (verekedős, nem rossz…lövöldözés, ez teszik, verseny, naht, elfogyott a pénzem, megyek pumpolni az ősöket…), amikor észrevettem egy automatát, ami körül rengetegen álltak. Na mondom, ezt én is megnézem magamnak, miért a nagy tumultus…aztán, amikor odaverekedtem magam a képernyőhöz, elámultam, és egy jó darabig nem bírtam mozdulni, vagy szóhoz jutni… Tőlem jobbra egy tizenhat körüli srác szitkozódott vérben forgó szemekkel, mialatt a képen egy lovag szaladgált rajzfilm környezetben, és osztotta a népet a srác irányítása szerint …bakker!! Ekkor ezerkilencszázkilencvenkettőt írtunk, és én a Mario, meg a Castlevania otthoni változatainál sokkal szebbet nem nagyon láttam, nem hogy ilyet! Ez egy valódi rajzfilm volt, hatalmas interaktivitással. Jó félóra után felszedtem az államat a padlóról, és könnyező szemekkel vettem búcsút az automatától, mert már indultunk haza. Idővel ugyan megfeledkeztem az élményről (a Fekete Lyuk bulik, az első csók, és szüzességem elvesztése is közrejátszott ebben), de most megint elém került a "program", ezért felelevenítettem a képeket, amiket magamban őriztem…

LASSÚ MEGSZÜLETÉS, GYORS SIKEREK

Az ötlet szülőatyja Rick Dyer programozó volt, aki egy olyan interaktív játékot szeretett volna megalkotni, ami már-már filmszerű, vagy rajzfilmszerű érzést, világot produkál. Az elméletből valóság lett, amikor végre 1983-ban a rajzfilmekkel foglalkozó Don Bluth Studios nekiállt, hogy megvalósítsák az eddig csak álomnak hitt ötletet. A Bluth brigádban rengeteg tehetséges alkotó dolgozott (köztük nem egy ex-Disney rajzoló például, akik azért értettek a munkájukhoz) a felvetett témán, egészen 84-ig, amikor kicsit megpihentek a munkálatok… A "kicsit megpihentek" megjegyzés elég finom megfogalmazás, hiszen a teljesen kész automata csak 91-ben jelent meg a játéktermekben, és először senki sem tudta, hogy mit is kezdjen vele… Aztán az üzlet szépen, lassan beindult, és idővel mindenhol ott figyelt a Lair 2, hiszen óriási lett rá a kereslet…ezt legjobban a kimutatások igazolják, melyek szerint egy-egy jobb hét leforgása alatt akár (kapaszkodni tessék!!!) 1400 dollárt is hozott egyetlen egy automata. Gondoljatok bele, mennyire sikeresnek mondható egy olyan gép, ami ekkora bevételt kaszált az akkori időkben. Szerintem nem semmi eredmény. Mondjuk a készítők tényleg beleadtak apait-anyait, a rajzolók dolgoztak ezerrel, és ez már a gyönyörűen megmunkált karaktereken is látszódik, amik bármelyik Disney rajzfilmben megállhatnák a helyüket, de említést érdemelnek a vízfestékkel pingált hátterek is, amik természetesen mesések. A látnivaló azonban még nem elég, a hangzás is fontos, ezért profik szinkronizálták az anyagot, még profibb rendezés alatt, az így elért eredmény pedig megdöbbentő, ezt már nem is lehet játéknak nevezni, elvégre…ehh, szóval nem lehet. A zenéket egy Chris Stone nevű emberke komponálta, aki szintén ismert volt már korábban is, köszönhetően aktív munkájának, amivel filmek, TV-s sorozatok zenéjét szerezte. A hangok, az effektek, és a zenék mind elkülönített csatornákon szóltak, ezzel egy igen tökéletes hangzást elérve az akkori képességekhez mérten. És, hogy hogyan fért fel ennyi adat, és munka az akkori gépekre? Ez az, amit annak idején a játékteremben még nem értettem, és sokáig gondolkoztam rajta… Ez az, ami a legnagyobb visszhangot keltette a szakmai körökben, és ez az, amitől a program olyan lett, amilyen. Az anyagot lézerdiszkre helyezték fel, és ez hihetetlen újítás, és nagyon vakmerő próbálkozás volt abban az időben, amennyiben játékokról beszélünk… Egy jó darabig nem is lehetett ezt utánozni az otthoni számító-, illetve konzolgépek esetében, de mivel most már a DVD korát éljük, megjelenhetett a Dragon's Lair 2. Hogy ez mennyire jó nekünk, azt döntse el mindenki maga; mindenesetre én örülök a kiadásának, és ha belegondolunk, hogy a névvel kap-



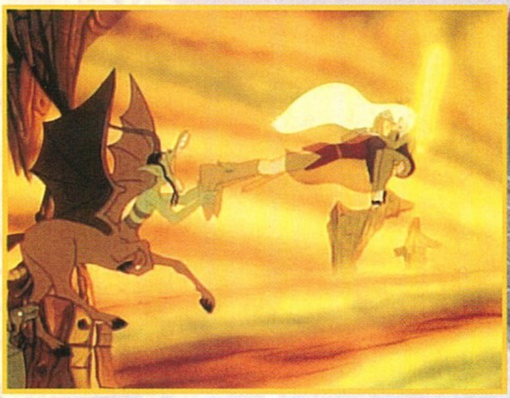












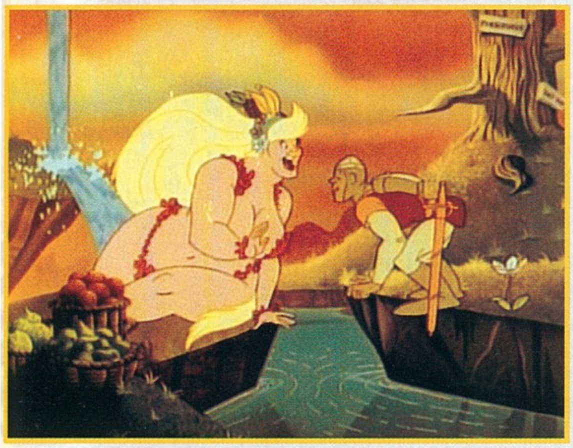


csolatos minden kacat, és ereklye eladható kint (poszterek tíz és ötven dollár között, ezenkívül hasonló árakban szóróanyagok, füzetek, és egyéb apróságok…), akkor megértjük, hogy a névhez kapcsolódó siker még mindig töretlen, ezért nem csoda, ha most már egy kevéske pénz ellenében akár otthonunkba is megvásárolhatjuk ezt a klasszikust, amihez csak egy asztali DVD lejátszó, vagy egy PS2 szükségeltetik…

DIRK, DAPHNE VERSUS MORDROK

Tehát…ha van otthon egy DVD lejátszód, vagy egy PS2 géped, akkor csak elindítod a lemezt, és már a menübe is kerültél, ahol megnézheted a hamarosan megjelenő alkotásokat, illetve megnézheted a teljes rajzfilmet, vagy nekiállhatsz a játékmódnak, így élvezetesebbé téve a történetet, miközben haladsz előre, megszakítva néha-néha a filmet egy-egy elhalálozással. A történet a megszokott Dragon's Lair sztorin alapul (ehh, folyamatosan dobálódzom itt az idegen szavakkal, amikor Orbán atyánk kifejezetten megtiltotta ezt nekünk…a francba, mi lesz, ha elkapnak?), amit már régről ismerhettünk, még az eredeti verzióból, vagy a konzolokon megjelent platform változatokból… Dirk és Daphne boldogan éldegélnek, mígnem egyszer csak megjelenik az evil (elnézést, gonoszt akartam írni…) Mordrok, aki elrabolja a lányt, ezzel depresszióba ejtve a főhőst, aki egyedül maradva majdnem öngyi lesz… A történet azonban elég rövid lenne, ha Dirk meghalna, tehát hősünk összeszedi magát, és megindul hódító útjára, hogy visszaszerezze asszonyát. Az idő elég rendesen sürgeti, mert a baromira gonosz, és szívtelen Mordrok már ki is eszelt egy baromira ördögi, és szívtelen (na meg baromira gonosz…) tervet, amivel a világ, és Daphne ura lehetne. Tervét el is kezdi megvalósítgatni, és a lovagnak szednie kell a lábát, hogy még időben megállítsa a ceremóniát, ami a Végzet Szelencéjének segítségével fog lezajlani. Ennek a lényege, hogy a baromira gonosz varázsló rá akarja húzni az említett ládikából előkerülő Halál Gyűrűjét az elrabolt hölgy ujjára, így átváltoztatva őt. A játékmenet abból áll, hogy miközben halad előre a történet, néha megvillan egy-egy hely, illetve a főhős kardja. Ilyenkor csak le kell nyomnunk azt az irányt, ami a hely felé mutat, illetve használatba kell vennünk az X-et, amennyiben a kardra kerül a hangsúly. Ez mind elég egyszerű, de azért előrejutni mindig csak többszöri nekifutásra tudunk csak. Az irányítás tehát nem túl bonyolult, mint ahogy a sztori sem, de ez nem is nagy baj. A lényeg, hogy a helyszínek káprázatosak, és sokszor azokra figyelünk majd a kijelölt helyek helyett, így újra, és újra megtekintve a Continue (óóó, már megint…jajj, jajj - ijedt arcot vágok – most mi lesz…) feliratot. Útközben egy időgép is a segítségünkre lesz, és ez meglepő helyzetekbe sodorja majd hősünket, aki hirtelen nem is tud mit kezdeni a bizarr Csodaországgal, vagy a kifordult Édennel. Emiatt kicsit elvont a történet, és kicsit kusza, de erre még kitérek az értékelésben…





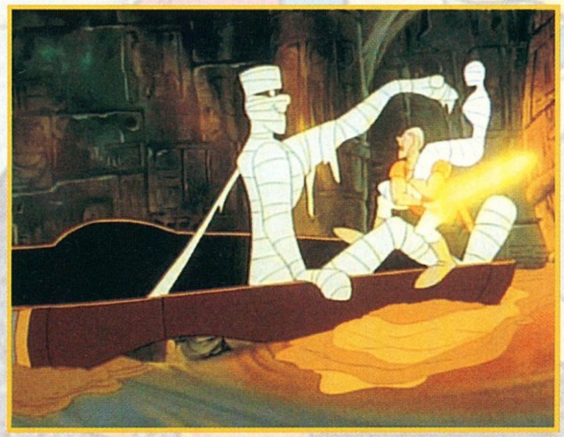


A MESE VÉGE

A grafikáról csak azt lehet mondani, hogy gyönyörű, de ez természetes, hiszen itt tulajdonképpen egy rajzfilmről van szó…még aki megszállott módjára keresi a hibákat, az sem fog találni semmit ebből a szempontból. A zenék, és a hangok szintén tökéletesek, nincs velük semmi baj. Ami már picit problémásabb, az a játszhatóság, mert annyira folyamatos az akció, és olyan gyorsan történik minden, hogy néha nagyon nehéz lesz megoldani egy-egy feladatot, ami idővel idegesítő, és a filingen (jól van már, a fenébe is…elegem van. Amennyiben Viktor apánk olvassa ezt, lebuktam…amennyiben nem, nem is fáj neki, úgyhogy erről ennyit. Egyébként is, szerintetek úgy nézek ki, mint akit érdekel ez az egész idióta törvény? He-he!) is ront egy picit. Emiatt a hangulat sem tökéletes. Ezek még nem lennének nagy gondok, de a legnagyobb baj, hogy bár a játék hossza amúgy is iszonyatosan rövid (tiszta játékidő: TÍZ perc), az, hogy alapból megnézhetjük a filmet, nullával teszi egyenlővé a szavatosságot (ráadásul lemaradunk az olyan élményekről, mint a helyenként különböző halálmódok, amiket NEM SZABAD kihagyni!!!). Hát erről ennyit, ez jól el lett cseszve, legalább felraktak volna pár kiegészítést, vagy egy másik interaktív filmet, de semmi. Nekem, és az öregebbeknek ugyan még így is tetszik, de a fiatalabbakat nem hiszem, hogy le fogja kötni…kár érte. A bemutatók közt látni, hogy a Space Ace is megjelenik újra - miért nem lehetett a kettőt egy DVD-re rakni valahogy? Ez annyira kiábrándító… Van egy hatalmas múlttal rendelkező, nagyon ötletes, és szép játék, nekem meg le kell húznom egy kicsit, mert a készítők voltak olyan töketlenek, hogy elrontották a legfőbb tényezőt, és így az egész nem más, mint egy rövid, agyament történettel ellátott rajzfilm… Na mindegy, a Dragon's Lair 2 így is élvezetes, maximum páran nem fogják majd annyira élvezni, ha nem ismerték korábbról az alkotást.

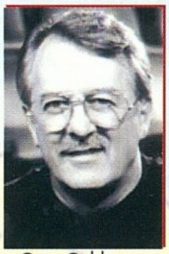
Böjtös Gábor



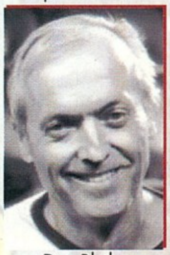


DON BLUTH ÉLETE, ÉS MUNKÁSSÁGA

Bluth Texas-ban (El Paso) született, és már kiskorától kezdve elég kreatívnak bizonyult. Életében hatalmas fordulatnak számított az élmény, amikor megnézte a Hófehérke, és a hét törpét. Ekkor eldöntötte, hogy ő is rajzoló akar lenni, és a Disney-nél szeretne dolgozni. Mikor családjával Kaliforniába költöztek (Santa Monica) és kijárta az egyetemet, végleg elhatározta magát, és portfoliókat kezdett küldözgetni az imádott rajzfilmes vállalatnak. A cég meglátta a benne rejlő tehetséget, és innentől kezdve animátorként dolgozik. Az első egész estés film, amin részt vett, a Sleeping Beauty (1955-1956), majd továbbtanult, egy időre így megválva a Disney-től. 1971-ben került vissza hozzájuk, és szépen lassan feltört a ranglétrán, producerré, rendezővé lépve elő. '71-től '79-ig rengeteg filmen dolgozott, többek között a Robin Hoodon (1973), és a Micimackó 1974-es verzióján. Később otthagyta a céget, két kollégájával együtt (Gary Goldman, és John Pomeroy), akikkel létrehoztak egy saját céget. Olyan filmeket köszönhetünk nekik, mint az An American Tail (1986, Spielberg közreműködésével…), a Minden kutya a mennybe megy (1989), és az A Troll in Central Park (1993). Az interaktív játékok területén is hatalmas sikereket értek el a barátaival. A Dragon's Lair (1983), a Space Ace (1983), és a lézerdiszk történelem nagy alakja, a Dragon's Lair 2: Time Warp véglegesen feljegyezte Bluth nevét a videojátékok nagykönyvébe. Ezek az alkotások meglepően nagy sikereket könyvelhettek el maguknak, és szép kis rajongótábort sikerült összeszedni velük. Azonban a történet még nem ért véget, hiszen Don Bluth jelenleg is nagyon aktív, és keresett rendező/animátor, valamint fontos és kiemelkedő tagja Filmakadémiának. A közelmúltban producerként találkozhattunk vele, és Gary Goldmannal olyan nagy címeknél, mint az Anastasia (1997), és a Titan AE (2000), amik szintén kasszasikerek lettek. A munka tehát folyamatosan halad, és hőseink mindig kitalálnak valamit, hogy a közönséget szórakoztassák. Akiknek pedig az ígérgetések nem elegek, azoknak elárulom, hogy Bluth és Goldman jelenleg is dolgozik egy fontos projekten, méghozzá az új Dragon's Lair filmen, ami a következő években fog elkészülni… Kíváncsian várjuk!



Gary Goldman



Don Bluth

DRAGON'S LAIR 2 - TIME WARTP

DON BLUTH STUDIOS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS

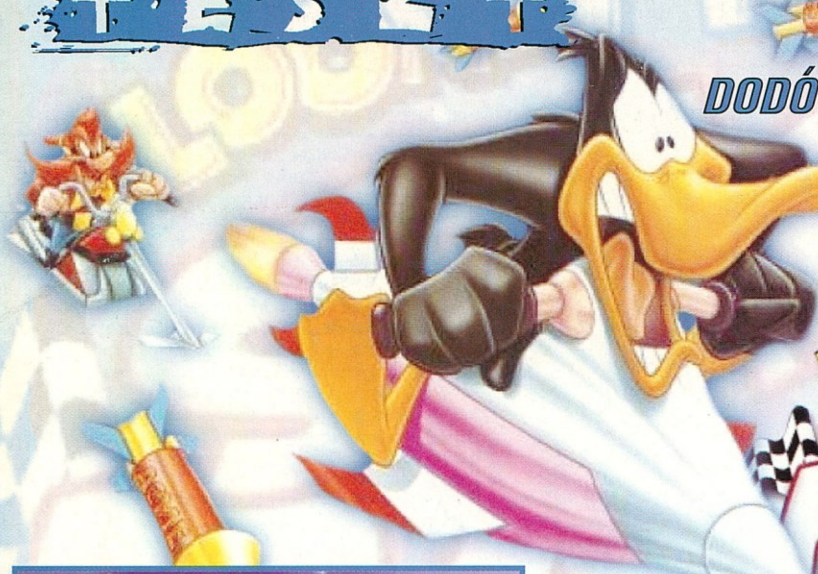
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (KB)

ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

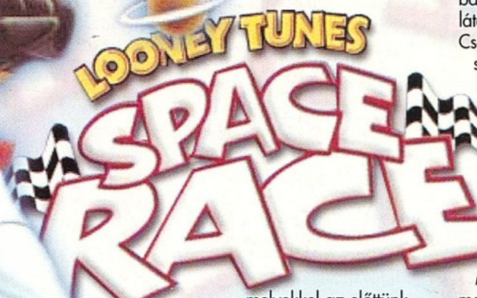
✓ JÁTÉKTERMI KLASSZIKUS, SOK SZÉP EMLÉK, ASZTALI DVD-N IS MEGY

× OLYANJA NINCS NEKI, HOGY SZAVATOSSÁG, MERT KAPÁSBÓL VÉGIGNÉZHETŐ

8 pont



DODÓ KACSA AZ ÉGBE MEGY



Vannak játékok, melyek nem feltétlenül azért készülnek, hogy az ember beleképzelje magát, valami eszement jövőbe, ahol a világ legmodernebb fegyvereivel kell küzdeni, nem beszélve a rengeteg ellenfélről. Nem tagadom, hogy a fent említett játékok a legsikeresebbek és nyugodtan mondhatom, hogy én is azokat részesítem előnyben, mégis amikor megláttam a Looney Tunes Space Race c. művet nagyon megtetszett pont azért, mert alapvetően egy egyszerű játékról van szó és minden egyszerűség ellenére nagyon összetettre és színvonalasra sikerült. Tudnék még órákig írni a filozófiai részéről a játéktesztemnek, de amikor a Csipivel legutóbb találkoztam egy pohár Sangria mellett, azt mondta, hogy túl sok novellát írok, őt pedig az érdekli, hogy mi van a játékban, nem az én romantikus történeteim, így nem szaporítanám tovább a leütést feleslegesen, merüljünk bele a program tartalmi részébe.

Ahogy a név is mutatja Tapsi-Hapsi, Dodó-kacsa, Szilveszter, Csőrike, egyszóval az ismert WB-csapat (és itt most nem fociról írók) lesz a főszereplője ennek a játéknak, ami nem más, mint egy versenyprogram, amolyan Wipeout szerűen megalkotva, de sokkal meseszerűbb elemekkel. A grafikáját nézve a játéknak rendben van mindene, bár az a Anti-Aliasing-effekt hiányzik az animációkból, így engem nagyon zavart, hogy a karakterek és tárgyak széle folyamatosan vibrál.

Először azt hittem, hogy pusztán a 60 Hz-es beállítás miatt van, de idővel rá kellett ébrednem, hogy minden frekvencián ugyanúgy mozog a tárgyak széle. Persze ez csak egy minimális hiba, így nem kell rögtön pálcát törnünk.

Nagyon alaposra csinálták a játékot a készítők! Hogy ez mit is jelent? Azt, hogy pár óra után már kicsit idegesíteni fog, titeket is, hogy mindenre rákérdez a gép háromszor, de ez sem negatívum, pusztán onnan jutott eszembe, hogy a 50/60Hz-es megoldást is felajánlja a gép már a játék elején.

A főmenüben több érdekes pontot is találunk, így haladjuk szépen sorjában! A RACE nyilvánvalóan a verseny. Itt első körben ki kell választanunk, hogy pontosan kivel is szeretnénk versenyezni. Természetesen a kezdetekben még csak 3 versenyző áll rendelkezésünkre, így csak jó pár megnyert verseny után tudunk a szélesebb palettán válogatni. Ha kiválasztottuk a mesefiguránkat, a helyszín következik, ami szintén viszonylag kevés, pontosan 5 pálya az első alkalommal.

A verseny előtt az utolsó beállításoknál a szabályokon buherálhatunk egy kicsit, mint például kötelező körszám, segítségek, turbók…stb. Pár másodperces töltés után már kezdhetjük is a száguldozást. Maguk a pályák, mint már említettem nagyon hasonlítanak egy Wipeout vgy egy Extreme G pályára, pusztán annyi különbséggel, hogy rajzfilmvilágokban vagyunk.

A küzdelmek alatt folyamatosan vehetjük fel a különböző fegyvereket, melyekkel az előttünk haladókat tudjuk megritkítani és átmenetileg kivonni a forgalomból. Persze vannak kivételek, mint például a Roger Nyúl a pácban c. filmből megismert szállítható lyuk, amit ha mögénk ledobunk, remélhetőleg az utánunk következő delikvens belezuhan, ezzel is pár másodperc előnyt adva nekünk.

A fegyverek is az un. Acme-szériából valók, így van itt bomba, a kengyelfutó gyalogakakukkból ismert expander testű boxkesztyű és mindenféle pisztoly. Persze találhatunk pozitív dolgokat is, mint például a négylevelű lóhere, amit ha aktiválunk, sebezhetetlenek leszünk jó 10 másodpercig.

Irányíthatóság szempontjából közepesre sikerült a játék, néhol kicsit könnyen sikerül kirepülnünk a pályáról, máshol egészen jól tarthatjuk magunkat. Ami engem néhol felhúzott az a teljes mértékű tehetetlenség az ellenfelek fegyvereivel szemben. Ha valaki ránk lő, az valószínűleg el is talál majd. Ha ledobnak elénk egy csapdát, az esetek 95 százalékában nem tudjuk megkerülni. Az meg a világ legidegesítőbb dolga, amikor vezetünk és egymás után mind az 5 ellenfél felrobbant, meglő, megátkoz és leamortizál bennünket, így fél körrel a verseny vége előtt az utolsó helyre esünk vissza. Ha egy kis manőverezéssel ki lehetne cselezni őket, máris másképp nézne ki a dolog. Ennyit a versenyről.

Ha nyerünk, Tokeneket kapunk érte és itt jön be a képbe a főmenü egy másik pontja, a Galleria. Van még bajnokság, idő elleni küzdelem…stb, de ez a legfontosabb.

Itt az általunk megnyert Tokeneket válthatjuk be 4 fő kategóriában. Az első az ANIMATIONS. Itt megnézhetjük, hogy melyik karakter milyen mondatokat és mozgásokat tud a verseny alatt. Természetesen mindenkinek testre szabott ára van. Tapsi-Hapsi csak 10 Token, de mondjuk a Tazmán ördög már 5000. Kinek ki a legdrágább…szó szerint.

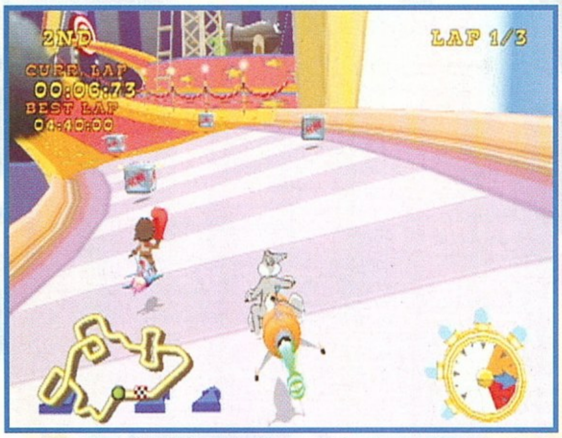
A Secret stuff érdekes, a pályán nem megtalálható extrák alkalmazása, melyeket a versenyek alatt tudunk hasznosítani. Van itt mindenféle csapda, de itt vehetjük meg az új karaktereket is a versenyhez. A Concept Art nem lesz idegen a Star Wars és egyéb filmrajongóktól, ez ugyanis a készítők első rajzolt elképzeléseinek a gyűjteménye a játékban lévő animációkról. Érdekes, inkább szakmai ajándék, mint tartalmi. Megnézhetitek, hogy miként nézett ki mondjuk egy bunkósbot működése, amikor az 1920-as években az első rajzoló megalkotta. Ám az igazi meglepetést az utolsó menüpontban találjátok, ahol egy eddig még soha nem látott epizódot tudtok megnézni a Warner Bros. Csapat főszereplésével, ám ennek ára van, egészen pontosan 1.000.000 Token. Ha azt vennénk figyelembe, hogy egy győzelemért az első körben 10 Tokent kapunk ez elég kilátástalan lenne, de természetesen idővel a játék nehezedik és a nyeremények értéke is nő. Ennek a Galleria pontnak köszönhetően érzi úgy az ember, hogy van értelme versenyezni, különösen akkor, ha pont Tapsi-Hapsi rajongó az illető.

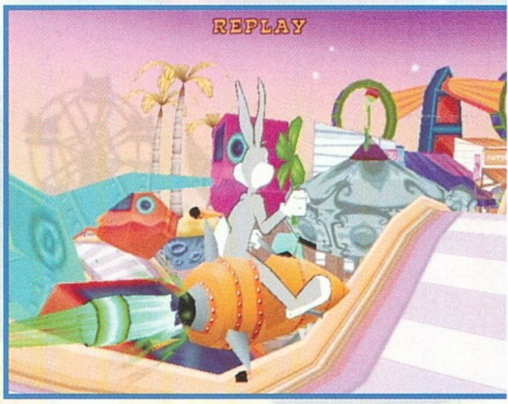
Mindent összevetve zárás gyanánt azt mondhatom, hogy ez a játék minden tekintetben jó. Nem azt állítom, hogy a világot sikerült megváltani a készítőknek, de amit egy ilyen típusú programnak tudni kell, azt a Looney Tunes Space Race teljes mértékben magáénak mondhatja, így nyugodt szívvel ajánlom mindenkinek kortól, nemtől, szexuális beállítottságtól és legfőképp pártállástól függetlenül.

aDaM













LOONEY TUNES SPACE RACE

INFOGRAMES

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (145KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A LÁTVÁNY
× NEHÉZ

8 pont

VÍZ-ANIMÁCIÓBÓL JELES

Nos igen, ez volt az a játék, amiről pontosan tudtam mit fogok írni. A történet vagy két hónappal ezelőtt kezdődött, amikor is Don funa and boss brother mondta, hogy látott neten valamiféle Jet-Ski szimulátort PS2-re, ami meglehetősen jól nézett ki a letöltött videó alapján. Nos, ez már azért is jelent valamit, mert Don brudda a Magyar Jet-Ski Szövetség race marshall-ja. Szóval ha ráfigyel valamire, ami ezzel a sportággal kapcsolatos, akkor azt nem lehet valami igénytelen förmedvény. Így kisvártatva be is szereztem a Splashdownból egy példányt, és valóban nem nézett ki rosszul. Mivel sajnos én még életemben nem ültem élő jeten, kíváncsian vártam a hozzáértő szakvéleményt egy hétvégén, mikor is elhoztam munkahelyemre a plajstációnt egy kis hétvégi, hajnalig tartó összjátékra. Sajnos az installáció után még dolgunk akadt, ezért Dozsit (Don's old man) ültettük a játékhoz – ki ugyancsak szaktekintély abból a szempontból, hogy a nyári idényben ő szervizeli a járgányokat a versenyek előtt és után. Nos, elmondhatom, hogy a game osztatlan sikert aratott! Még Gepu (mein php obersturmannführer) is leült elé, és páros játékban defeatelték egymást amolyan körmérkőzés szinten. Hm, azt hiszem most áttérek a játékra lassan, bár ez mintha USA verzió lenne az általunk megismert Pal-ossal szemben.

Gondolom Jet-Ski-t már a nagy többség látott: ezek olyan vízi motorhoz hasonlatos dolgok, de propeller helyett egy csigával beturbózótt vízsugár hajtja előre, amelyet a csiga után elhelyezkedő fúvókával lehet a megfelelő irányba fordítani, ezáltal kormányozni. A játék elején megkapjuk a szokásos figyelmeztetésünket, miszerint ez csak játék, és ne próbáljuk meg ez alapján irányítani járművünket, illetve ne nagyon próbálgassuk az itt elsajátítható trükköket az életben. (ha lehet kölcsönzőben se gyakoroljátok a trükközést – Don) Ezt mondjuk megértem, mivel például lehet olyat is csinálni (nem csak a gaméban), hogy a hajó orrát lefele irányítva az ember átmegy egy akadály alatt. Nos, ha real life valakinek nem megy elég mélyre a jet, és a feje kilóg a víz fölé, akkor igen közelről megvizsgálhatja az adott objektum felületét az arcával. Na, de még nem tartunk ott, mivel egyelőre feltekert hangerővel hallgatom az intro zenéjét. Az extrém sportoknál megszokottan dinamikus, élő zenéket pakoltak fel a zenesávokra Infogramesék, amolyan igen ismert előadóktól, mint pl. a Blink 182. A menük hagyományosan arcade vagy career futamokra adnak lehetőséget, de persze van training, vs és options is. A traininget szerintem csináljátok végig, mert egyrészt egyszerű, másrészt meg más irányítani egy ilyen vizi csodát, mint mondjuk egy autóversenyt vagy ilyesmit. A tréner csaj segítségével megtanulhatjuk az alap haladást és fordulást, a hydroplaninget (hajó elejét megemelve nagyobb sebesség elérése), submarine-t (hajó orra le, így lehet akadályok alatt is átjutni, megrövidítve egy egy pályarészt pl.), a bunny hop-ot (hajó orra le, majd utána rögtön fel, amitől a jet kiugrik a vízből), és az invertet, ami úgy néz ki, hogy a hajó orrát ugyanúgy le kell nyomni mint a nyúlugrásnál, csak éppen feljövetelnél a testsúlyt hátul is kell tartani, amivel egy szép hátraszaltó kivitelezhető optimális esetben. Van még egy gyakorlási rész, a figurázás: jobbra lent a sebességmérőnél található egy csík, amit ugratások közbeni mutatványokkal (R/L gombok) tudunk feltölteni (ha jól figyeltem, egy kis bonusz sebesség reményében). De vigyázzunk, mert rontásnál kezdhetjük az egészet elölről. Ugyanígy figyeljünk a bójákra is, mivel ha rossz irányból veszünk be egyet, az azonnali sebességcsökkenést von maga után! Bár ajánlgatom, de szerintem senki nem fog gyakorlatozni tuti, hanem türelmetlenül máris versenyezni akar, na mindegy, azért leírtam. A választható pályák és versenyzők természetesen futamok megnyerésével bővíthetőek, és a jetek értékei is szokványosak: gyorsulás, sebesség, kormányozhatóság és stabilitás.

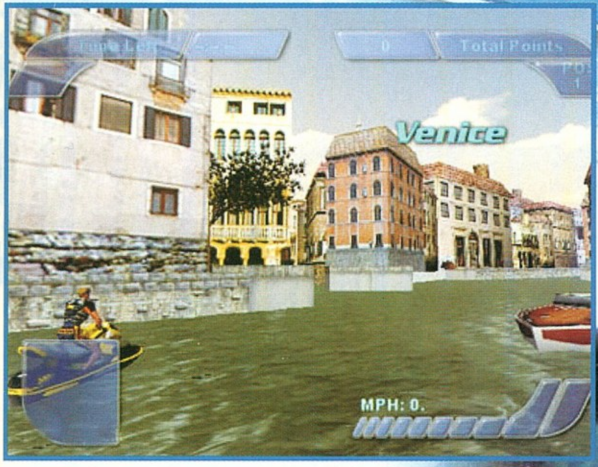
A játék tényleg szép! És hasznos így télvíz idején, mert az ilyen versenyek erősen kötődnek a vízhez és napsütéshez, ami talán segít eloszlatni a téli depresszió maradékát. A játékbeli víz csodálatosan hozza a valódi közeg kinézetét és fizikáját is, ennyire élethű felszínt ritkán láthatunk azt hiszem. Csillogó, fodrozódó hullámok, a száguldó hajók által felvert hab, a fenék zöld és barnás élővilággal borított, az ember szinte beleugrana a katódsugárcsőbe (plazmaernyőbe gazdagok esetében), hogy lubickoljon egyet. Egyes helyeken nagyobb hullámokkal is találkozunk, ezek amolyan tarajos fajták, amik kellemesen megdobálják járművünket. Mehetünk tenger mellett, folyóban vagy mesterséges pályán, amikből nem spórolták ki a különféle akadályokat sem persze. A jetek és a víz kölcsönhatása teljesen valós időben van számoltatva, ennek köszönhetően nincs benne semmi darabosság vagy törés, teljesen folyamatos mozgást tapasztal a t. gamer. Ami egyedül kissé béna, az az esések kivitelezése (mint az egyetlen előre letárolt dolog a repülő trükközésekkel együtt). Vagyis nem annyira béna, csak emellett a lágy kezelés mellett tűnik darabosnak kissé. A pályák az egyszerűbbektől a meglehetősen bonyolultakig megtalálhatóak a listában, és legtöbbjük hivatalosan is ilyen versenyeknek ad otthont, vagy erre épült. Azt hiszem, a leghíresebb a Lake Havasu köztük, de hát sajnos én lenni lamer. A verseny feelingje is ott van nagyon, a versenyző és az ellenfelek dumálnak, látványosakat repülnek az ugratókon, majd esnek nagyokat. A játék meglehetősen gyors, de szerencsére kis gyakorlatozás után kiválóan irányítható. Szerintem, aki nem elhivatott eme sport irányába, a játék szépsége miatt akkor is érdemes rávetnie egy pillantást erre a tényleg kiváló vízi racerre. Csodás, játszható, élvezetes. Remélem, nem csak a fanoknak...

Dzson

Hiányosságként még megemlíthető, hogy csak Sea-Doo gépekkel lehet haladni (XP, RX, stb), és a versenyeken ellenfélként is csak ezekkel találkozhatunk. Jó lett volna, ha legalább a Yamahákkal (Waverunner, Waveblaster széria), vagy Polarisokkal lehetett volna együtt versenyezni. (Don)



SPLASHDOWN









SPLASHDOWN

INFOGRAMES

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (91KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZUPER AZ EGÉSZ GAME, REÁLIS MOZGÁS ÉS GRAFIKA
× LEHETNE BENNE TÖBB FAJTA JET

9.5 pont

FOSZD KI ÉS URALKODJ!

KAOTIKUS BEVEZETŐ

Mindig vannak játékok, melyek alapjaiban botránkoztatják meg a világot. Ilyen volt például a DDerby vagy anno még C64-en a Barbarian. Mindkettőben komoly pusztító tevékenységet kellett folytatni, de ha a Carmageddon vagy a Duke Nukem első kiadására gondtok, pontosan emlékezhettek, hogy micsoda tömeghisztériát váltott ki a megjelenés.
Mindig akadnak emberek, akik úgy gondolják, hogy a játékok alapjaiban változtatják meg egy ember gondolkodását és, aki a PS-világban lövi halomra az embereket, az előbb vagy utóbb az életben is elkezd lövöldözni. Mielőtt nekiállnék a játékról a véleményemet leírni, fontos lenne leszögezni: ez így, ahogy van hülyeség!

magam, kezdjük az elején a játék leírását.
A jövőben vagyunk (meglepő módon), ahol némileg Orwell-szerű társadalmat sikerült a történelemnek kialakítani. Ez pontosabban azt jelenti, hogy egy cég irányít mindent, a gazdaságtól a politikán át egészen a szórakoztatóiparig, mondhatnám azt is, hogy diktatúra van. Ám mint minden diktatúrának, ennek is meg vannak számlálva a napjai. Bár a kormány igyekszik mindenkit meggyőzni arról, hogy minden rendben, mindenki boldog, az utcákon folyamatos zavargások bontják meg a rendet, nem is beszélve azokról a kis csoportokról, akik bandákba verődve próbálják meg a saját igazságukat osztani. ők arra specializálódnak, hogy a cég minden tevékenységét megpróbálják aláásni, ezzel megrengetve

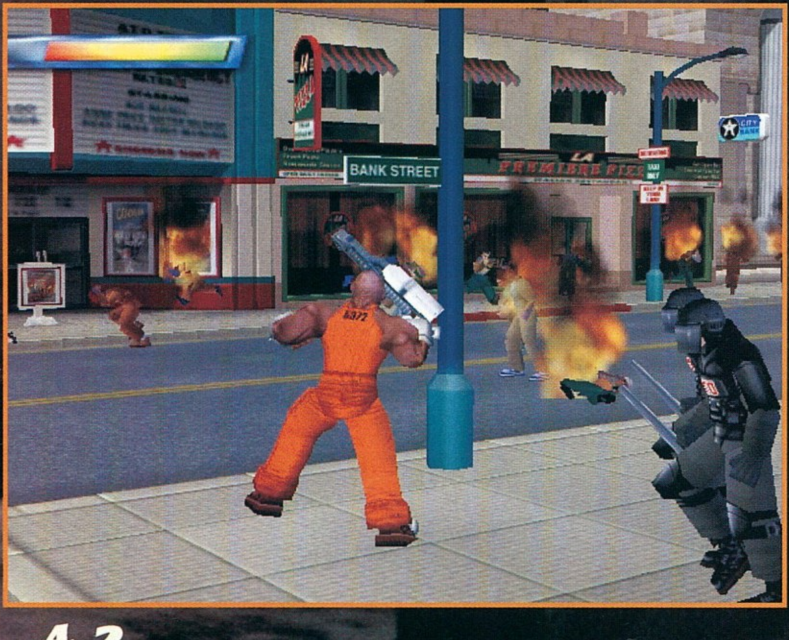
működnek rivális bandák is. Eme utóbbi két csapatból bárkit meglátok, nyugodtan öljétek meg, mert ellenkező esetben ennek a fordítottja történik majd.
Röviden ez lenne a summája a játéknak, nem is nagyon érdemes magukat a feladatokat részletezni, inkább arra tennék kísérletet, hogy kicsit belemenjünk a program irányításába, a küldetések menetébe és egy-két trükkbe, aminek a segítségével könnyebben tudtok majd eligazodni a pályákon, a sok





Ha a fent említett hipotézis igaz lenne, akkor több ezer elmebeteg rohangálna körbe-körbe a föld különböző országaiban és mindegyik naponta 20-30 embert ölne meg. Ez nyilvánvalóan nem így van, ebből adódóan nem is igazán értem, hogy mi ez a nagy hiszti a State of Emergency körül. Több országban is be akarják tiltani, mivel túl vadnak tartják. Tény, hogy furán néz ki, mikor baltával aprítjuk az embereket, de ez semmivel sem vadabb, mint mondjuk egy Unreal-féle közeli kivégzés.
A játék zseniális, természetesen nem azért, mert ennyire vérengzős, ráadásul van benne egy opció, amivel ki tudjátok iktatni a vérfröcsögés és minden olyan dolgot, ami a szülőket sokkos állapotba hozhatja. Mielőtt túlságosan elragadtatnám

eme diktatúra alappilléreit.
Ebbe a tevékenységi körbe tartozik mindenféle lopás, fosztogatás, kémkedés, hackerkedés...egyszóval minden olyan tett, amivel az aktuális rendszernek szegülhetnek ellen.
Mi is ennek a kis csoportokból álló, lázadó brancsnak vagyunk a tagjai. A játékban gyakorlatilag mindvégig csak pusztítanunk kell, mindent és mindenkit, aki az utunkba keveredik. No, ennyire azért nem lesz fekete-fehér a feladatunk, mert néha csapatunk fontosabb informátorait, besúgóit is védeni kell, így egész komplex kis küldetést kell alkalmanként véghezvinnünk.
Természetesen vannak gonosz katonák, akiket a cég bérelt fel, hogy fegyelmezzenek és rendet tartsanak, mellettük ráadásul



rohangáló ember között. A menürendszerben a neveket kell megadnotok, ezzel nem hiszem, hogy sok probléma lesz.
Két fajta játéktípust ismer a gép, az egyik a Chaos, a másik a Revolution. A Chaos felel meg az ARCADE módnak, ami olykor-olykor sokkal élvezhetőbb és könnyebb, mint bármilyen küldetés. Itt általában megadott időre kell egy megadott feladatot teljesíteni. Ilyenek lehetnek: minél több pont értékű pusztítást végezni 3 vagy 5 perc alatt...vagy...150 a cég által kitenyésztett klónt megölni, minél rövidebb idő alatt. Ha ezeket sikeresen elvégzitek, idővel egyre több karakterrel játszhattok, nem is beszélve az egyre érdekesebb küldetésekről, amit meg kell oldanotok. Kifejezetten ajánlanám az első körben ezt a részt, mert itt alapjaiban sajátíthatjátok el a mozgásokat.
Ha már itt tartunk, beszéljünk kicsit eme mozgásról. A játékban a baloldali analóg irányítóval terelgethetitek az embereket, a jobb oldalival a kamera állást állíthatjátok be. A gombok a különféle verekedésekhez kellenek, ezt majd mindenki kitapasztalhatja. A pályákon el vannak szórva fegyverek és pusztításra igencsak alkalmas tárgyak, mint gáz spray vagy balta. Ezeket a kör gombbal felvehetitek és már lőhettek, üthettek vagy csapkodhattok kedvetekre. Fontos megemlíteni például a mozgólépcsők irányát, ami nem kétoldalú, így ha piros jelzést láttok a mozgólépcső alján és esetleg kergetnek a biztonsági őrök, akkor mindenképp kerüljétek el, mert az épp lefelé



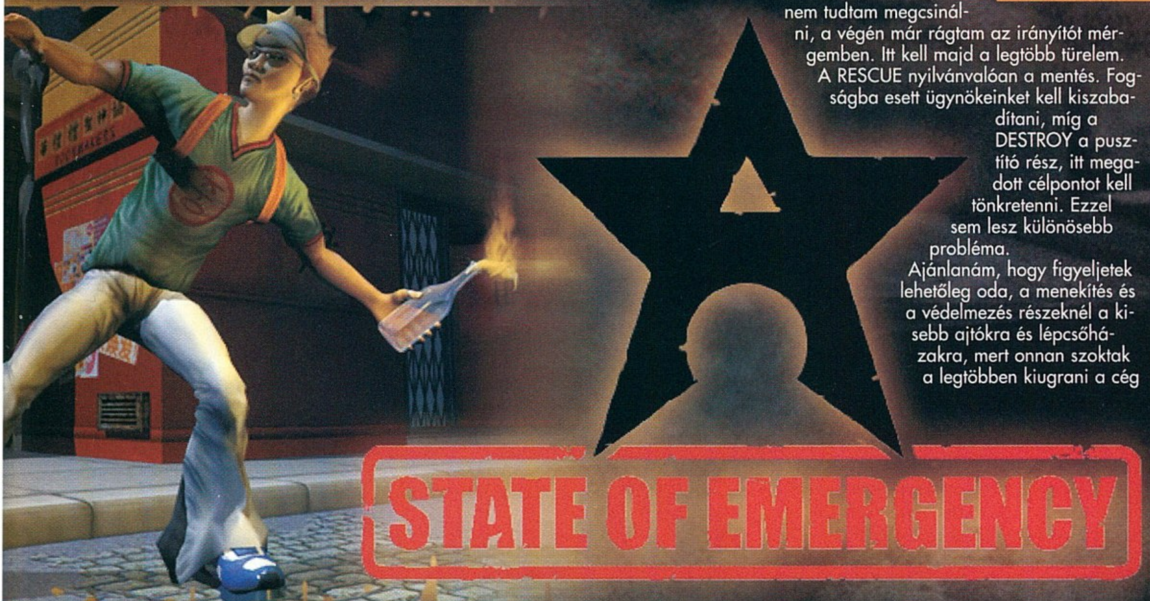
megy és egyszerűen nem tudtok felfutni rajta.
Miután sikerült visszaolvasnom a cikk eddigi részét, rájöttem, hogy kicsit megint elkalandoztam és a tényekről alig írtam még. Úgyhogy az írás ettől a pontjától a megszokott, klasszikus rendszerben nézzük a játékot. Kezdjük az elején, a legfontosabb összetevővel, a játszhatósággal:

JÁTSZHATÓSÁG

A játék irányítása már pár szóban le van írva, most inkább minőségileg nézzük meg. Néhol sajnos előfordul, hogy bizony nem látjuk, merre is kéne lőnünk, sőt olykor-olykor egyenesen láthatatlan az utolsó ellenfél a játékban. Fontos azt is leszögezni, hogy bár komoly tartalommal bír a program, vizuálisan semmiképp sem nevezhető realisztikusnak, kicsit humorosra van véve a grafikai megvalósítás, persze ez nem azt jelenti, hogy végighahotázzuk a küldetéseket. A verekedés maga nem túl bonyolult, még akkor sem, amikor jó 10 kommandós próbál körülvenni minket, bár ott már nagyon ügyesen







kell csapkodnunk ahhoz, hogy sikeresen felvehessük a versenyt velük. Ezeknek a szerencsétlen katonáknak eszük nincs, csak gyors lábuk, így ha ügyesen menekültök előlük, még az is előfordulhat, hogy sikerül elhagyni őket.

A pusztítások kivitelezése (legyen az kocsi, kirakat vagy egy sima asztal) nem túl nehéz, bár egy dologra ott is érdemes odafigyelni: ne legyetek túl közel a robbanás vagy a becsapódás pillanatában, mert akkor bizony fogyni fog az életerőtök. Bár verekedések közben minden megölt emberke ad egy kis életerőt nekünk, nem lehet annyit összeszedni, amennyit egy szerencsétlenül elhajított molotov-koktél vesz le a mi erőnkből.

Bár a bevezetőben már beszéltem a két játéktípus közül az Chaos-ról, a Revolutiont nem említettem. Nem véletlen. Ez az a rész, melyet kicsit jobban ki kell fejteni, mert kezdő játékosoknak kicsit nehézkes lehet, mint irányítás, mint feladat szempontjából. Mivel úgyis a játszhatóságról beszélünk, nézzük akkor ezt. A játék Revolution-részében nem csak a pusztítás az elsődleges feladatunk. A pályákon meg kell találni a saját informátorainkat és 6-féle feladatot véghezvinni. Ezeket ők adják, nem feltétlenül abban a sorrendben, ahogy én most leírom, de mindenkepp ilyen tartalommal.

Az ELEMINATE nem túl nehéz. Megkapjuk a célpont nevét és helyét, majd oda kell mennünk és pestiesen szólva kinyírni. A fejünk felett pörgő nyíl mindig mutatja majd, hogy merre van éppen a következő áldozatunk.

A STEAL, már egy fokkal nehezebb, de még ez is megoldható, mivel itt adott célpontoktól kell ellopni dolgokat és átszállítani esetenként egy bandataghoz, vagy magához az összekötőhöz. Itt érdemes figyelnetek arra, hogy nem minden ellopandó tárgy lesz majd látható. Amikor az összekötőnk elmondja a feladatot, érdemes elolvasni, mert ott súgja meg, hogy hová, milyen plakát mögé van elrejtve mondjuk egy adott csomag.

Az ESCORT-feladat a következő, a PROTECT-feladat kisöccse, itt csak kísérni kell saját ügynökeinket, és egy-két véletlen szembejövő céges kommandóst leütni, a már említett PROTECT, viszont a legnehezebb és nyugodtan mondhatom, hogy a legidegtépőbb feladat lesz mind közül. Itt ugyanis kifejezetten meg kell amolyan testőr módjára védeni kollégáinkat, úgy, hogy rengetegen meg akarják ölni őket.

Az első pályán a bevásárlóközpontban, egy hackert kellett megvédenem és mindenféle költői túlzás nélkül mondhatom: 4 órán keresztül nem tudtam megcsinálni, a végén már rágtam az irányítót mérgemben. Itt kell majd a legtöbb türelem.

A RESCUE nyilvánvalóan a mentés. Fogságba esett ügynökeinket kell kiszabadítani, míg a DESTROY a pusztító rész, itt megadott célpontot kell tönkretenni. Ezzel sem lesz különösebb probléma.

Ajánlanám, hogy figyeljetek lehetőleg oda, a menekítés és a védelmezés részeknél a kisebb ajtókra és lépcsőházakra, mert onnan szoktak a legtöbben kiugrani a cég emberei sőt, ha a későbbi pályákon egyszer-egyszer elnéztek egy ilyet, azonnal vége is a küldetésnek. Pozitívum, hogy ilyenkor csak az adott, épp utolsó küldetést kell újra megcsinálnunk, így nem kaptok agyvérzést attól, hogy az elmúlt másfél óra küldetéseit próbáljátok újra teljesíteni.





GRAFIKA

A leglenyűgözőbb komponense a játéknak a tömeg. Grafikailag is stílusos a dolog, de egy speciális engine felelős azért, hogy a tömeg a játékban tényleg tömegként viselkedjen. Vizuálisan kicsit engem a képregényekre emlékeztet a történet, de ez csak pozitív értelemben dob a játék színvonalán. A karakterek teljes mértékben személyiségek, mint mozgást, mint viselkedést tekintve, így tényleg különböző arcokkal tudjuk különböző módon megrendíteni a különböző diktatúrákat (nem fogjátok kitalálni...) különböző pályákon.

HANGHATÁSOK

Talán a játék legjobban észrevehető komponense és mondhatom, hogy egyben az elsődleges felelős a jó hangulatért. Ha sztereó cuccon tudjátok hallgatni a játékot, akkor el fogtok ájulni a tömeg közepén állva és hallgatva a visítozó embereket. A hangosbemondó is 100 százalékos, így nem panaszkodhat senki a hanghatásokra, már csak azért sem, mert a fegyverek kattogásától egészen a könnygáz sziszegéséig, minden tökéletesen élethű. A programnak tényleg sikerül egy olyan atmoszférát teremteni, ami egy felkelés vagy káosz alkalmával érezhető.

ÖSSZEGZÉS

A State Of Emergency minden tekintetben egy verekedős játék. Tényleg vad, tényleg brutális, tényleg nem feltétlenül azoknak a szülőknek ajánlott, akik az X-Akták előtt kizavarják a srácokat a szobából, de 14-éven felül szerintem mindenki van elég felnőtt ahhoz, hogy megértse: a játék poén.

Ezeken a mozdulatokon csak nevetni lehet, és kiereszteni a gőzt, amit nap közben sikerül magunkban felhalmozni. Mivel tartalmilag és történetileg is rendben van, minden tekintetben megfelel azoknak az elvárásoknak, melyeket napjainkban állítunk ezekkel a programokkal szemben.

Talán egyetlen dolog hiányzik nekem nagyon, az pedig a két játékos közös játéka, amolyan Fighting Force-stílusban. Talán pár hónap múlva lesz hasonló próbálkozás erre a konzolra, addig viszont mindenkinek ajánlom a State Of Emergency-t, mert pontosan annyira hírhedt, amennyire jó és szórakoztató.

aDaM

STATE OF EMERGENCY

TAKE 2

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (220KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HANGULAT A CSÚCSON
× NINCS 2 JÁTÉKOS-MÓD

8 pont

X-RATED



"Vigyázzon, nehéz!" – figyelmeztették a bolti eladók a japáni vásárlókat február 22.-én. Nos, az állítás igaz az Xbox súlyára és – sajnos – a sorsára is. Ha nehézségekkel kell szembenéznie a redmonti óriásnak, akkor azt csakis és kizárólag az emberi butaságnak és előítéleteknek köszönheti. Az Amigás óvilág és a Linuxos újvilág





gurujai kivétel nélkül meggyőződéses Microsoft gyűlölők – okkal, vagy ok nélkül: lényegtelen. A szabad választás világában élünk; kár, hogy a szabadságharcos szakemberekhez csapódott csorda már minden konkrét tapasztalat és tényleges indok nélkül írja büszkén a Microsoft-ot Micro$oft-nak. Szidni valamit biztonságosabb, mint kiállni mellette; az átlagos halandó számára mindenképp. A valóság? A hardware ragyogó és a prospektusok ill. sajtótájékoztatók lelkes tömjénzésétől függetlenül a legerősebb, amit jelenleg ember a pénzéért megvásárolhat. Az Intel 733MHz-es processzora az x086-os sorozat egyenes ági leszármazottja (méretét tekintve a legkisebb [!] a következő-generációs masinák processzorai között – ám a legfürgébb), az "átalakított" nVidia GeForce 3 pedig teljesítményét tekintve messze felülmúlja riválisait – látványos dolgokra képes, bár elsődleges feladata a CPU felszabadítása. Rengeteg kritika éri a konzol méretét és súlyát – az Xbox valóban nagy (kb. négyszer nagyobb, mint a Kocka) és valóban nehéz. Egy másik konzolhoz viszonyítva. Valójában nem nagyobb, mint egy képmagnó és nem is nehezebb. A TV alá mindenesetre tökéletesen illeszkedik – a másodperc tört része alatt tűnik majd el a nappali jól megszokott Hi-Fi berendezései között. A négy kontroller port megerősít a hitben: ez a gép játékra lett teremtve. A 9 láb hosszú zsinór végén a hatalmas (nem OLYAN nagy, ha az ember kezében volt már Dreamcast kontroller) gamepad a három versengő rendszer közül nagy meglepetésre a legjobb analóg karokkal bír – bár nem fekszik olyan jól a kézbe, mint a GameCube kontrollere. A Mitsumi Electric gyártotta japáni pad kisebb (Pat Ohura, MS Japan: "Mikor megkaptuk az amerikai kontrollereket, a női dolgozóink keze nehezen érte át a gombokat. Azonnal szóltunk Redmontnak."), jobban kezelhető egy gyermek számára és remélhetőleg hamarosan megvásárolható lesz a világ más pontjain is. A DVD lejátszást a külön



megvásárolható DVD Lejátszó Csomag biztosítja - érdekesség, hogy a különféle régiókból származó lemezek a hírek szerint a nekik megfelelő területről származó Lejátszó Csomaggal gond nélkül lejátszhatóak. Ha a "következő" generációs konzol mellé "következő" generációs hangrendszerrel és televízióval is rendelkezünk, remek befektetés lehet a HDTV A/V csomag – a jövő játékai minden bizonnyal támogatni fogják a magasabb felbontásokat is. Az SVGA monitort előnyben részesítők egyelőre buherálásra kényszerülnek – az interneten fellelhető a bekötési rajz Adobe Acrobat Reader-barát .pdf formátumban (http://www.xbox-hacker.net/resources/VGA_Schematics/). A memóriakártya beszerzése felesleges, hacsak nem kívánjuk mentett állásainkat a zsebünkben



hordani - a beépített merevlemez helyettesíti az általában költséges perifériát. Ami fontos: az Xbox az egyedüli konzol, ami valóban felkészülten várja az internet televíziós térhódítását (a kimenő sávban szörfölő Dreamcast-et leszámítva), ráadásul egy "kicsit" magyar is – bizony jó érzés végigsimítani azon a "Made in Hungary" matricán ;)

Ez lenne a fa, lássuk az erdőt mögötte. A játékokat nézve vegyesek az érzelmeink: a zöld-fekete doboz minden idők legjobban összeállított kínálatával indított – a Halo briliáns, a Jet Set Radio Future dettó; a Project Gotham Racing remekül játszható, akárcsak elődje (Metropolis Street Racer); a Dead or Alive 3 pedig gyakorlatilag tökéletesen demonstrálja, mit is vettünk tulajdonképpen – a piacon lévő konzolok legizmosabbját. Pompás szórakozás mind a négy játék. Ha ilyen lenne a folytatás, az emberek hamarosan az ablakon dobálnák ki a ri-



vális gépeiket. A büszke amerikai konzol marketingesei egy kanna benzint öntöttek a tűzre; de egyelőre úgy tűnik, jó ideig csak gallyakat hajigálnak majd. Be van jelentve természetesen sok izgalmas dolog: ókori fogathajtás a Circus Maximus: Chariot Battle cím égisze alatt, brutális rajzfilmgag-hegy az egykoron PC-s Sam & Max folytatásban (LucasArts), hajme-

AZ XBOX TECHNIKAI PARAMÉTEREI

CPU (Mikroprocesszor): Intel (32bit)
Processzor órajele: 733 Mhz
GPU (Grafikus processzor): módosított nVidia iGPU
Órajel: 300 MHz
Kiegészítő processzor: nVidia MCPX (200 MHz) / hangfunkciók
Elméleti teljesítmény: 150 millió poligon másodpercenként (csúcs)
"Valódi" teljesítmény: 50 millió poligon másodpercenként (csúcs)
Rendszer memória: 64MB egyesített
Központi memória sávszélessége: 6.4GB / s (csúcs)
Grafikus memória: nincs (egyesített)
Maximális felbontás: 1920x1080
Képfeldolgozó funkciók: hardver transzformáció és fények, teljes képernyős élsimítás, 3D effektusok, multi-textúrázás (4 egyidejűleg), textúra tömörítés.
Hangfunkciók: 256 db. 2D csatorna, 64 db. 3D csatorna, hardver 3D effektusok, MIDI DLS2 támogatás
Adattárolás: merevlemez (8GB)
Meghajtó: DVD (5x)
Adathordozó tárolókapacitása: 4.7 GB
Memóriakártya kapacitása: 8 MB

Kimenetek és bemenetek:

Kontroller csatlakozók száma: 4
A/V port: 1
Expanziós port: 1
Hálózati csatlakozó: 10/100Mbps Ethernet broadband, 56Kbps modem csatlakozás opcionális



resztő Crazy Taxi 3, lopakodós Dead to Rights (jelenleg Xkluzív), látványos Duality, idegen invázió a Half-Life 2-ben, verekedés a SoulCalibur 2-ben és a Kakuto Chojin-ban, autós üldözés a Maximum Chase-ben, sárkánylovaglás a Panzer Dragoon-ban. Sötét Gibsoni cyberpunk jövő az ECTS sztárjátékában, a Strident-ben; csapásmérés a Yager-ben, trükközés a TransWorld Snowboarding-ban. Rejtélyes, finom Metal Gear Solid X. Az első rész vizuálisan lenyűgöző felújítása, a Játékkockás Resident Evil mintájára? Egy teljesen új epizód? A Konami képviselői hallgatnak. Sajnos látszólag mindegyik nélkülözi az igazi, isteni szikrát (a szótárban lásd a Nintendo címszó alatt) – és a jól bevált – nem feltétlenül rossz – századik folytatást a fanatikus rajongónak receptet is. A túléléshez a neves fejlesztőházak meggyőzése kell, hogy a Microsoft elsődleges feladata legyen: az Enix, Squaresoft, Capcom, Namco, SEGA kvintetté. Exkluzív – kizárólag IDE készülő - játékokra lenne szükség, a legtöbb fejlesztő azonban remekül érzi magát a "multiplatform" divathullámot lovagolva (Peter Moore, SEGA of America: "Ha $5 milliót költesz egy játék fejlesztésére, remek dolog, hogy potom félmillióért megduplázhatod a közönséged – ennyibe kerül átírni egy másik gépre."), vagy egyszerűen óvatos (Kenzo Tsujimoto, Capcom Japan: "Ha a Microsoft elad 5 millió Xbox-ot Japánban, átgondoljuk a dolgokat – ez az a határ, ami felett profitot termel fejleszteni valamire."). Akár a GameCube, ez a konzol sem versenyezhet a Sony örökségével; egészen biztosan nem az elkövetkező 2-3 évben – később a világháló / online eldorádó utáni érdeklődés rohamos növekedése emelheti magasra. A PS2 viszont készen áll vele emelkedni. Csalódottak lennénk? NEM. Az igazat megvallva, a Halo önmagában elég ahhoz, hogy SZERESSÜK az Xbox-ot. Nem baj, hogy nagy és nem baj, hogy Microsoft logó díszíti. Az sem baj, hogy "nehéz". A játékoknak elkötelezett játékos számára lemondani róla is az lenne. Európa március 14.-én nyit be az Xbox buli-ra – mi OTT leszünk.





A sort a 19.-én megkezdett Xbox Experience fesztivál folytatta – a Shibuya Q-Front épületében a kíváncsi közönség számos játékot kipróbálhatott (a Pioneer hangrendszereinek köszönhetően 5.1-es hanggal) és felpakolhatta magát elképesztő adag Xbox szuvenírrel. A fogadtatás kellemes volt. Tokió Akihabara negyedének legtöbb boltja nagy elánnal készülődött a kilövésre – a Sofmap korlátozott számú Dead or Alive 3 Xbox kiadást készített: a konzolt és a játékot tartalmazó csomagoláson a Tecmo játékának harcosai kellették magukat. A Laox az itt található boltjának egész második emeletét átépíttette az Xbox kedvéért. A világhálón vásárlók a japáni Amazon-t "rohanták" meg - néhány óra leforgása alatt a teljes készlet elkelt (előrendelésekről van szó). Hasonló sorsra jutott a DVD Playback Kit és természetesen a Dead or Alive 3. Végül eljött a nagy nap: 22.-én, pénteken, 0 óra 0 perckor Gates úr jelenlétében – ugyanabban az áruházban, ahol annak idején Ken Kutaragi útjára engedte a PlayStation 2-t – átvágták a zöld szalagot. De facto az árusítás reggel hét órától indul meg – hosszú sorokkal a populáris Laox, Softmap és Messe Sanoh boltok előtt, gyérebb érdeklődéssel másutt. A mozgolódás a tavalyi GameCube megjelenés mértékéhez volt hasonlítható. Kilenc órakor újra feltűnt Bill Gates – játszott egy rund Project Gotham-et a népszerű J-Pop csillag, Yoshiki ellen (ex-X-Japan :), szólt néhány szót, majd távozott. A Microsoft ládája 12 játékkal került forgalomba (a teljes listáért lásd az előző szám Mazsolázóját) – leggyorsabban a Dead or Alive 3 fogyott, csaknem egy az egyhez arányban a gépekkel. Kitűnően finiselt a Jet Set Radio Future, a Genma Onimusha és a Project Gotham Racing is, de mindent összevetve a konzol ~ hazavitt játék arány itt csupán másfél az egyhez lett. Sajnos a legsikeresebb amerikai X játék, a Bungie Halo-ja itt csak április 25.-től lesz megvásárolható. A 250,000 gépből 123,000 talált magának gazdit az első hétvégén – a korlátozott számú (50,000) áttetsző kiadás az utolsó darabig elkelt – hozta le az adatot a Bloomberg és tőlük függetlenül a japáni Famitsu magazin is. A lassú indulás után kíváncsian várjuk, vajon sikerül e az amerikai játékgépnek meghódítania a videojáték-világ anatómiai szívét. A teljes kép kedvéért: ezidáig 1.8 millió Xbox, 2.7 millió (1.2 millió Japánban) GameCube és 26 millió (9 millió Japánban) PS2 talált tulajdonost. Utóbbi esetében nem illik megfeledkezni a 20 hónapos előnyről.

reiker@eigo.co.jp

EURÓPAI MEGJELENÉSI NAPTÁR

Március 14. (Xmas-day/ A megjelenés napja):

Amped: Freestyle Snowboarding
Batman: Vengeance
Blood Wake
Dark Summit
Dave Mirra Freestyle BMX 2
Dead or Alive 3
Fuzion Frenzy
HALO
Jet Set Radio Future
Mad Dash Racing
Max Payne
NBA Live 2002
NHL 2002
NHL Hitz 2002
Oddworld: Munch's Odyssey
Project Gotham Racing
Rallisport Challenge
Tony Hawk's Pro Skater 3
TransWorld Surf
Wreckless: The Yakuza Missions

Március 18.:

Arctic Thunder
Deadly Skies (Airforce Delta Storm)
ESPN International
Winter Sports 2002
F1 2002
Genma Onimusha
The Simpsons: Road Rage

Június végéig:

Blood Omen 2
Buffy the Vampire Slayer
Championship Manager Season 01 /02
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex
FIFA 2002 World Cup
International Superstar Soccer 2
MotoGP
NBA Inside Drive
Test Drive - Off-Road: Wide Open
Shrek
Spider-Man: The Movie
Star Wars: Obi-Wan



BIG IN JAPAN

Kipipálhattuk a japáni Xbox kiadást is. A mulatságok már 16.-án kezdetüket vették a Dead or Alive 3 Velocity King Tournament párviadallal, a szigetcsoport 89 GameShop boltjában. A dobogósok egy "Special Edition" Xbox-ot és egy meseszerű DoA3 csomagot (játék, poszter, soundtrack, egérpad, stb.) vihettek haza.

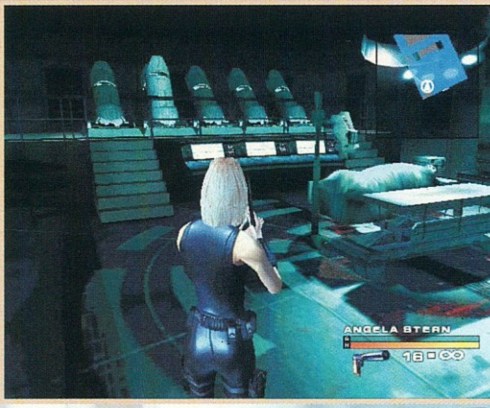


HEADHUNTER

A DREAMCAST UTOLSÓ NAGY JÁTÉKA?

Bár a Headhunter című játékkal már egyszer foglalkoztunk az egyik korábbi számunkban (akkor a PS2-es verzió volt tesztelve), mégis a Martinnal úgy gondoltuk, hogy a játék van annyira jó, hogy megér még egy misét. Következzen tehát most a DC változat ismertetője!

METAL GEAR SOLID?



Legalábbis nekem ez jutott eszembe, nagyjából tíz perc játék után. A készítők le sem tagadhatják (vagyis hát letagadhatják, csak ki fog hinni nekik?), hogy szinte mindet az isteni MGS-ből vették át, kezdve a szereplő irányításától, egy csomó más dologig. Ez mondjuk szerintem egyáltalán nem baj, az MGS, úgysem próbálta még senki lemásolni, most pedig egy kifejezetten élvezetes és használható kópiával állunk szemben. A történetről sok mindent az elején nem lehet tudni. A közeli jövőben járunk, Los Angeles-ben. A főhős Jack Wade, egy fejvadász az egyik ügynökségnél, ugyanis ekkora már engedélyezve vannak az ilyen magánkopókhoz hasonlító, egy jó nagy adag lóvéért mindenre képes fickók tevékenysége. Ennek hátránya, hogy ezek a fejvadászok ritkán szolgálják a jó ügyet, mi azonban most kivételt tesszünk. Kezdéskor egy műtőasztalon ébredünk a Biotech egyik részlegében, teljes az amnéziánk, azt sem tudjuk, ki vagyunk, lehet tehát elindulni, és szépen kideríteni, mit is csináltak vajon velünk, és legfőképp kik állnak az ügyünk és még sok más gazemberség mögött? Először is nézzük át az irányítást, mert egy kicsit összetett a dolog.

AZ IRÁNYÍTÁS

A játék egy külső nézetből látható akció-program. Ellentétben a Metal Gear Solid-hoz képest, itt nem fentről vagy izommetrikus nézetből látjuk az emberünket, hanem az esetek nagy részében a hátunk mögött foglalt helyet az operatőr. Kezdjük. Az analóg karral mozgunk, akár futásról, akár sétáról van szó. Residentesen a jobb oldali ravasz (R) a célzás, ennek nyomva tartása mellett is lehet haladni, csak futni nem. Az A tüzelés, az X pedig a célpontváltás. Ez főleg akkor jön jól, ha a gép automatikusan nem a közelebbi ellenfelet célozta be, vagy akkor, ha nem az ellenfelet, hanem valamilyen élettelen tárgyat akarunk becélozni. Az R a guggolás, célozni és lőni ebben az állapotban is lehet, viszont guggolva célozni és haladni egyszerre már nem. A guggolás egyben a fedezékbe bújást is takarja. A B a bukfenc, lehet előre, s a két oldalirányba is gurulni, akár célzás közben is, ez egyébként egy nagyon hasznos mozgás, kiválóan alkalmas az ellenfelek lövéseinek kikerülésére. Az Y-nal MGS módjára emberünk a falhoz lapul, és ott oldalazva lopakodik. Ebben az állapotban az X-szel tudjuk állítani a kamerát. Ha épp egy oszlop vagy egy sarok mögött vagyunk, ki is tudunk kukucskálni (analóg kar), vagy akár ki tudunk bukni és lőni (R+A). Elengedve az R-t ismét fedezékben leszünk. A kereszt Fel a tárcsere. Bár az alapfegyverünk végtelen lőszerrel rendelkezik, a játék táranként számolja a golyókat, ezért taktikusan egy-egy nagyobb tűzharc közben, mindig fedezékbe húzódva váltsunk tárat, nehogy pont rosszkor fogyjon el a töltényünk. A kereszt Le irányra bejön a tárgylisták a bal alsó sarokban, itt a kereszt jobb-bal irányokkal tudunk válogatni, majd amit használni szeretnénk azt szintén a kereszt Le iránnyal tudjuk kiválasztani. Ezt hívja a játék gyors menünek. Általában egyre keményebb fegyverek, eü csomagok lesznek nálunk, illetve az út közben felszedett használati tárgyak (kulcsok, kódkártyák). A későbbi pályákon majd kapunk egy kódfeltörő szerkezetet is. Két cuccra külön kitérnék még: az egyik az adrenalin, amit sok helyen találhatsz, mindössze arra jó, hogy egy kevés ideig jobban pörögjön az emberünk (mint anno a Duke-ban a szteroid), a másik pedig a Decoy Shellek. Ezek üres töltényhüvelyek, eldobásuk után az őrök a zaj irányába figyelnek, sőt elindulnak megkeresni a zaj forrását is. Egyetlen egy mozdulatról nem írtam még ez pedig a nyaktörés, mint az MGS-ben (csak szerintem itt keményebb), ezt az R+A kombinációval tudjuk elérni, ha hátulról csendben közelítjük meg az ellenfelet, és pont jó helyen állunk. A START menüben egyébként, szintén a cuccaink között szelektálhatunk, menthetünk vagy akár a begyűjtött dokumentumainkat is átnézhetjük.



A játék érdekessége, hogy a mászkálós pályák között nekünk kell közlekednünk a képzeletbeli Los Angeles utcáin egy Yamaha ZFR1-essel. Ezt csak onnan tudom, hogy grafika az egész játék alatt nagyon profi módon van kidolgozva és akár még a közlekedésben résztvevő autókat is fel lehet ismerni, pedig egyiken sincs feltüntetve a márkajelzés. A Crazy Taxi sorozathoz hasonlóan vannak feltüntetve azok az épületek, ahol valami tennivalónk van, itt le kell szállni a motorról (A gomb). Ami minden esetben nagy megkönnyebbülés lesz, mert a járgány valami elképesztően érzékenyen reagál a joystick-ra. Fordulni szinte képtelenség, és a gázzal is csak óvatosan. Viszont azt nem lehet letagadni, hogy a motor lelkének viselkedése nagyon élethűen van kidolgozva: próbálgasd a gáz adagolását és hallgasd a motor hangját!

Az ellenfeleink igen intelligensre sikeredtek, bár könnyű őket elcsalni az épp aktuális őrhelyükről, azért nem teljesen hülyék, ha pedig többen vannak, gyorsan meg is f*ngathatnak minket. – 3 lövés elég, hogy elhalálozzunk. Ennek ellenére a játék egyáltalán nem nehéz, köszönhetően hogy az egyes pályarészeket nem kell mindig elölről kezdeni. Bizonyos részeket check pontként érzékel a gép. Természetesen ki is menthetjük az állásunkat a kártyára.



ÉRTÉKELÉS

A már említett hibán kívül (a motor irányíthatatlanságáról beszélek), mindössze egyetlen hibát fedeztem fel játék közben, ez pedig a kamera elhelyezkedése. Nagyon sokszor lesz rossz helyen az operatőr, vagy csak késik az utánunk fordulásnál. Ettől függetlenül az anyag szerintem nagyon jól játszható, szóval ez nem ront sokat rajta, de lesz egy-két eset, amikor bizony nagyon bosszantó lesz, és ez miatt nem sikerül majd valami. Az összes többi komponens viszont nagyon profin sikerült, értem ezt a grafikára, a hangokra (szerintem ugyanaz a színész adta a hangját Jack-nek, aki Solid Snake-t is alakította) a játékmenetre, és a hangulatra. Élvezhető és látványos.

CSIPI M LEE





HEADHUNTER

SONY/SEGA

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS

VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ ÉLETHŰEN KIALAKÍTOTT KÖRNYEZET, IQ-S ELLENFELEK, ÉLVEZETES EGY FEJVADÁSZ BŐRÉBEN GARÁZDÁLKODNI

× IRÁNYÍTHATATTLAN A MOTOR, KEVÉS EREDETISÉG, KAMERAMAN

8.5 pont



Super Bust-A-Move

Bizonyára nem sokan ismerik az Amigán nem is olyan régiben debütált Bubble Heroest. Pedig a most következő program szinte pontosan megegyezik vele, azzal a különbséggel, hogy a Bubble Heroes sokkal szebb és átláthatóbb. A Super Bust-A-Move egy logikai játék, melyben akár gép ellen, akár egy másik játékos ellen mérhetjük össze tudásunkat. A kedves kis figuráknak (így Bubble Bobble-nak sem) nem sok szerepük van a játék során.

A zárt, Tetrishez hasonló pályán egy folyamatosan lefelé csúszó golyótömeggel kell megvívnunk. Van egy ágyúnk, melyet a kiválasztott figurával irányítunk. Véletlenszerűen különféle színű golyókat kapunk az ágyú csövébe, melyeket a legjobb lehetőségek szerint kell kilőnünk. A pályán található golyók is színesek és ha három vagy több kerül egymás mellé, akkor az felrobban. A robbanás hatással van az alatta, illetve a rájuk akaszkodó többi gömbre is, így azok is lezuhanhatnak. A cél, hogy minél előbb tüntessük el az összes lufit a színről és főleg ne várjuk meg, mire eléri a gömbtömeg a hősünket és az ágyúját, mert akkor nekünk lőttek. Ha puzzle módban játszunk, akkor csak a túlélés és a továbbjutás a lényeg, míg gép vagy egy másik játékos ellen nyomulva az is számít, hogy ki takarítja el előbb a buborékokat. Természetesen a link kábel segítségével kapcsolhatunk be másik játékost a menetbe. Amint látjátok egy nagyon egyszerű, ám mégis roppant élvezetes programról van szó, amely kellő ügyességet és türelmet is igényel. Mikor kilőjük az ágyúból a töltetet, használhatjuk a falakat is, hogy mandinerből találjuk el a megfelelő helyet.

A legnagyobb probléma, ami miatt nem igazán tudtam élvezni a játékot, hogy a pályáknak hatalmas keretet adtak, míg maga a játékmező és ezáltal a gömbök és minden szereplő összement. Ezeknek a pici golyóknak a színét is nehéz megállapítani, főleg ha egy sötétlila és egy sötétkék kerül egymás mellé. Ismét csak beüt a gyenge kijelző által felállított akadály.

Próbáltam nem összemérni a más platformon megismert hasonló programokkal, de képtelen voltam rá. Mindenhol előjött az érzés, hogy ez jó ugyan, de láttam ezt már jobban is kidolgozva. Főleg igaz ez a pályákon látható apró animációkra (amik jóformán nincsenek is) és a színek elmosódására, meg a hátterek puritánságára is.

Pedig az említett hibáktól eltekintve nem olyan rossz ez a program, de ezekkel a képességekkel, amiket produkál, akár Gameboy Colorra is kiadhatták volna. Szerintem csöppet sem használja ki az Advance erejét.

KIS GÉP, NAGY LOGIKA?





SUPER BUST-A-MOVE

UBISOFT

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
LINK KÁBEL

✓ TETSZIK AZ ALAPÖTLET
× DE A KIVITELEZÉS CSAK EGY KÖZEPESET ÉRDEMEL

6 pont



Megaman Battle Network



MEGA HÁLÓZATI HÁBORÚ

Engem Lan-nak hívnak és egy teljesen átlagos srácnak érzem magam. Anyuval és apuval élünk egy szép kis házban, nem messze a város szélétől. Sokan mondják azt, hogy a mi világunk egy kissé elvetemült már, tisztára cyberpunk beütést kapott. Én minden esetre jól érzem magam itt, vannak barátaim, akikkel együtt nyomulok a suli padban. Itt mindenkinek van egy úgy nevezett PET-je, ami a personal exploration terminal-nak a rövidítése, vagyis egy személyes rendszer. Az enyémet Megaman.exe-nek hívják. Ezekkel a ketyerékkel összekapcsolódhatunk egy hálózatba, amely az egész életünket irányítja, még a házunk biztonságáért is ez felel. A barátaimmal, illetve az ő általuk megszemélyesített karakterekkel is találkozhatom itt és akár párbajozhatunk is. Különben én és Megaman nagyon sokban hasonlítunk egymáshoz. Sajnos életünket egyre jobban veszélyeztetik a romboló szándékú vírusok, úgyhogy elhatároztam valamit tennem kell. Elindultam hát, hogy felkutassam és elpusztítsam ezeket a vírusokat a PET és Megaman segítségével.



Ha jobban megfigyeled a képeket, amiket küldtem, láthatod, hogy az én kalandom többnyire izometrikus nézetben játszódik. Ha segítesz nekem véghezvinni a tervet elmesélem mi mindent csinálhatunk még együtt. Például sétálhatunk a városban, bemehetünk a szobámba és bekapcsolhatjuk a PC-t, sőt, akármerre megyünk a PET-nek köszönhetően mindig fennvagyunk a hálón és elolvashatjuk az e-mailjeinket. A suliban megtanítanak a vírusokkal szembeni védekezés legjobb fortélyaira és arra, hogy kell használni a különböző chipeket. Ha találkozunk egy gonosztevővel, bizony minden tudásunkra és stratégiánkra szükségünk lesz és igazi valós idejű harcban mérkőzhetünk meg velük. Csak úgy megsúgom, több mint 175 különféle chipet találhatunk és mindegyike egy újfajta fegyverré, támadási móddá, védekezéssé vagy egyéb tárggyá alakítható. Ha egy másik haverod is besegít akár ketten is játszhatunk a Gameboy Advance Link kábel segítségével és akkor van lehetőség a tulajdonságok és chip-ek, no meg felszereléseink közötti csereberére is. Természetesen, ha elfáradsz a kártyára nyugodtan elmentheted kalandunkat és bármikor folytathatjuk. Ha még ez sem elég meggyőző, elmondom, hogy szép grafikával és könnyű kezelhetőséggel is meg van ám áldva a mi kis világunk. És az sem elhanyagolandó, hogy teli vagyok jó muzsikákat tartalmazó CD-kkel, úgyhogy nem fogunk unatkozni. Hidd el nekem, ez egy izgalmas kaland lesz!

Endrédy 'Neon' Tibi

MEGAMAN BATTLE NETWORK

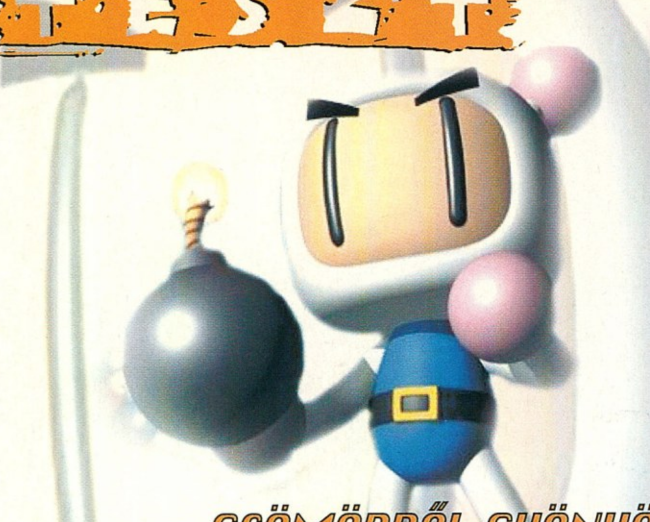
CAPCOM

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA, LINK KÁBEL

✓ NAGYON ÖSSZETETT RENDSZER, RENDHAGYÓ ÖTLET
× NAGYON SOKAT KELL BESZÉLGETNÜNK

8 pont



CSÖMÖRBŐL GYÖNYÖRBE

BOMBERMAN TOURNAMENT

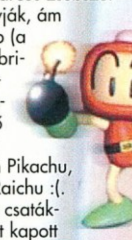


– a "karabonozásnak" tehát fontos szerep jut. A legyőzött ellenfelek fizetőeszközt hagynak maguk után – jópofa, hogy ezért pl. a főellenségek hatékony leverését bemutató képregény-füzeteket vásárolhatunk. A kalandokat itt-ott mini-játékok szakítják meg, ilyenkor a felülnézet oldalnézetté lesz. A történetet gyermeki báj és ártatlanság jellemzi, aranyos – és rövid. A grafika klasszikus (2D, kézzel pixelezett és esztétikus) a zene pedig nem bántja a fület. Szerencsére van a játékban egy vagy több játékos által játszható Csatamód is (képeink innen származnak); jó hír, hogy a multihoz (akár négy résztvevővel!) elegendő egy cartridge. Ez hagyományos, ez jó, ez remek. Aki a csoportos játék apropóján érdeklődik, nyugodtan adjon hozzá egy pontot az értékelő ablak pontszámához.

reiker@eigo.co.jp

"Ha nem romlott el, ne javítsd!" – mondja egy brit bölcselet. Fittyet hány látszólag a jó tanácsra a japáni Hudson – a remekül bevált Bomberman receptet az elmúlt öt évben vagy túlsózták, vagy túlédesítették. Hősünknek nincs szüksége háromdimenziós arénákra vagy "cel-shaded" grafikára – a legjobb változat ma is az eredetileg NEC PC-FX gépre elgondolt Hi-Ten Bomberman (ami végül Saturn Bomberman néven tette lehetővé a nagyképernyős televízióval és kilenc (!) cimborával rendelkező embertársainknak a felhőtlen kikapcsolódást). A most bemutatásra kerülő GBA interpretáció a klasszikus játékmenetet némi RPG-vel (a japáni cím: Bomberman Story) és zsebszörnyneveléssel hígítja; újfent – vesztére. "Mélyűr, a Bombázó Galaxis peremvidéke. A Phantarion nevű planétára öt rejtélyes meteor csapódik be, a jelenséget Max ment kivizsgálni. A kapcsolat megszűnt Max-szel – az utolsó jelentés egy fura erődítmény építéséről számolt be – Doki a mi segítségünket kéri." – indul a Zelda (a "Link to the Past" epizód [SNES], természetesen :) és a Pokémon fúziójából összeálló kaland. A harcos zsebszörnyeket itt Karabonoknak hívják, ám Shoji Mizuno és Kozue Sato (a karakterekért felelős munkabrigád) fantáziáját súlyos béklyók rántották földre: az elementáris erőkkel rendelkező állatkák közül pl. Pommy a gyakorlatban egy rózsaszín Pikachu, P. Fangs pedig egy sárga Raichu :(. Neveltjeinket hagyományos csatákban, vagy a játékban helyet kapott négy Kolosszeumban ereszthetjük össze. Itt öt másik Karabont kell lekalapálnunk a végső győzelemhez – minden csatában más és más Karabont bevetve (a hasznosabb fajták: Ceedrun, Thunder Tiger, Pommy vagy Fire Kong). Az itt Zelda kardját helyettesítő bombáknak számos válfaja van; a távirányítható szeretetcsomag előállításához szükséges tranzisztor pl. csak Kolosszeumban nyerhető meg





BOMBERMAN TOURNAMENT

ACTIVISION/HUDSON

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA, LINK KÁBEL

✓ BATTLE MODE
× QUEST MODE

6 pont

GRADIUS GALAXIES

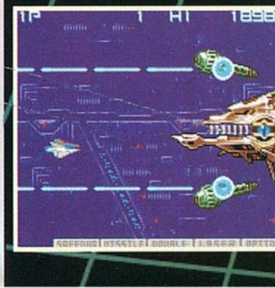


OMNIA MUTANTUR, NIHIL INTERIT.

Jobbról balra vonuló tájat rendületlenül járőröző megszámlálhatatlan idegen egység kontra impresszív tűzerővel felpakolt magányos kis hajó (alias "az emberiség utolsó reménysugara") – ha csak ennyi volna az egész, ezen a ponton be is lehetne fejezni a recenziót. Nem csupán ennyi – az 1985-ben útjára engedett Gradius (vagy ahogy az európai játéktermek akkori látogatói megismerhették: "Nemesis") valójában a shoot'em up zsáner egyik legbefolyásosabb formálója volt. Az Scramble (szintén Konami, 1981) koncepcióját kannibalizáló lövöldözés nélkül ma nem lenne Darius, nem lenne Parodius és ami a legfontosabb: nem lenne R-Type sem. A kérdésre, hogy mégis HOL az a nagy adag innováció ebben az anyagban, ma már nem egyszerű a válasz: a fokozatosan fejleszthető powerup rendszer, a vertikális és horizontális képgörgetés kombinálása vagy az érdekes főellenségek ui. jelenleg teljes mértékben megszokott hozzávalók: a Gradius a maga idejében a sót és borsot adta az azóta ezerféleképpen értelmezett recepthez. "Speedup", "Missile", "Double", "Laser", "Option" és "?" – az ellenfeleket kilőve ezek a folyamatosan megszerezhető bonuszok (Az "Option" a hajónk mozdulatait utánzó "rabszolga" energiagömb). Ezekre és természetesen reflexeinkre kell majd hagyatkoznunk, ha a játék nyolc pályáját sikerrel szeretnénk letakarítani. A grafika jelentősen fel lett javítva: a viharzóna, a napkitörések lángoroszlánjai, a Húsvét Szigetek szobrai vagy a regenerálódó biofalak a gyönyörű fényeffektusoknak és a merész színezésnek köszönhetően bitang jól néznek ki. Az állandóan özönlő ellenséges hajók gondoskodnak róla, hogy a tűzgombról egyetlen pillanatra se távozhasson a hüvelykujj, a ravasz bosszok pedig a Phoenix-et felidézve többszörös páncél mögé rejtik gyenge pontjaikat – nem elég megszórni őket: HAJSZÁLPONTOSAN célozva kell megszórni őket. Mindehhez hozzájön az említett Scramble klausztrofóbiás manőverezése az egyre szűkülő járatokban; parallax görgetéssel és "Mode 7" effektusokkal megvadítva – direkt belépőjegy a shoot'em up mennyorszégba. Vagy pokolba, ahogy az a nyolcadik, embert próbáló pályára érve rögtön egyértelművé válik majd. Remekül lett áthozva minden a GBA-ra. A zene ugyan felejthető, az élettartam pimaszul rövid, a meglepetések pedig kifulladnak a Hint-mód személyében (a már megkezdett pályákon mutatja meg a gép hogyan kéne játszanunk a siker érdekében) – mégis, a lövöldözős játékok jegyesei számára ez maga lesz a Paradicsom. A többieknek unalomig ismert, átlagos játéktermi akció, egyetlen délutánra.

reiker@eigo.co.jp





GRANDIUS ADVANCE

KONAMI/MOBILE21

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA

✓ NOSZTALGIAFAKTOR
× ALACSONY ÉLETTARTAM

6 pont



APAGE, SATANAS!

Kihívni a Capcom-ot és az SNK-t a 2D verekedős játék arénában egyidejűleg rettenetesen bátor és rettenetesen naiv elhatározás: az Arc System Works és a Sammy második próbálkozása (a sorozat PlayStation-ön indult a Guilty Gear-rel) azonban sikerrel hajolt el a zuhogó ütések elől, majd döntetlent játszott a játéktermekben; DC-n, PS2-n és a számára teljesen idegen területként figuráló PC-n is. Elképesztően részletes, magas felbontású grafika, gyönyörű hátterek, fantasztikus harci pirotechnika; 14 egyéniséggel bíró választható karakter (Sol Badguy, Ky Kiske, Millia Rage, May, Zato-1, Potemkin, Chipp Zanuff, Faust, Baiken, Johnny, Axl Low, Anji Mito, Venom és a tesztelő kis kedvence, Jam Kuradoberi) - bármelyikük lehetne akár Gung-Ho Gun is a Yasuhiro Nightow-féle Trigun-ban :). Lágy zongoraetűdökből és harcias gitártépésből összeálló zenei aláfestés; na és persze egy végletekig tökéletesített harcrendszer. Ez mind a Guilty Gear X - és ez mind NEM az Advance Edition. A GBA konverzió szinte érintetlenül hozza át a régi játékmódokat (Arcade, VS, Training, Survival) és az irányítást (az Options menüpont alatt kedvünkre piszkálgathatjuk át a négygombos rendszert háromgombosra, hisz a "3 on 3" és "Tag Match" módokban ezt fogjuk használni), ám a látszat csal. Gyakorlás indul: az esztétikus kivitelezést felváltotta annak brutálisan lebutított változata - a háttereket mintha nem is kézzel rajzolták volna, hanem valamilyen szoftverrel lenne (de)generálva (eltűnt minden addicionális animáció is: Londonban pl. nem esik az eső és nincs kóbor kutyus sem); a harcosok aprócskák, de legalább a harcba minden korábbi animációs fázisukat elhozták. Pirotyehnyika tózse abszúsztvujet. A zene is az eredeti – kár, hogy "beleesett a Sokol rádió a vízöblítésesbe" előadásmódban. Sebaj. Félre a külsőségekkel. Még gyorsan kipróbáljuk a kombókat: igen, itt van Sol "Napalm Halál" suhintása, meg Johnny "Joker Trükkje" is, nem is beszélve Potemkin "Magnum Operájáról". Remek. Harcra fel – Arcade mód. Első ellenfél lenyomva. Második, harmadik lenyomva. PERFECT-re. Bosszús fejrázás. Kilépés, nehézségi fokozat felnyomása VERY HARD-ra. Újraindítás. Tíz percen belül minden ellenfél kiütve. Hozzáférhető a két főellenség, Testament és Dizzy, a félig démon, félig angyal teremtés. Hitetlenkedés. Újabb próba, most KIZÁRÓLAG a jobbra és ütés gombok használatával. Idő: tizenhárom perc, húsz másodperc. Kérdés csak egy van: hová lett a kihívás, hová lett a mesterséges intelligencia?! Ez így sajnos nem nevezhető játéknak.

reiker@eigo.co.jp





GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION

SAMMY/ARC SYSTEM WORKS

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	SIRALMAS
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	SIRALMAS

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA, LINK KÁBEL

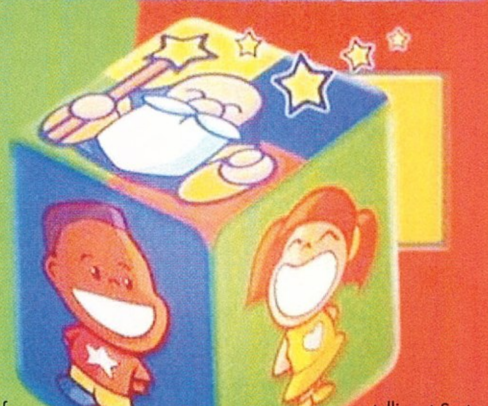
✓ FRANCHISE
× TOLVAJ! FOGJÁK MEG!

2 pont

TESZT

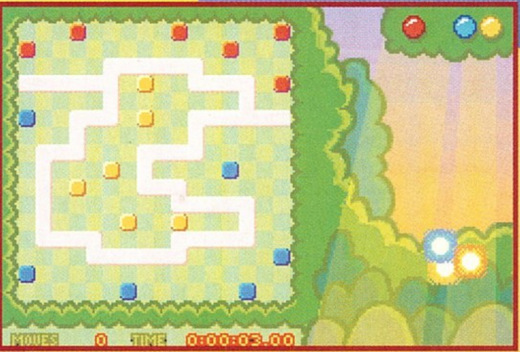
denki BLOCKS!

PER LONGUM ET LATUM



"Overall Best Game of the Show" – azaz "Úgy Általában a Kiállítás Legjobb Játéka" (megint fordítottunk ;) címet vághatta zsebre a "denki blocks!" a tavalyi ECTS-en (Kispeti fotó roolz! :), tegyük hozzá, nem véletlenül. Az Aberdeenben készült logikai játék egyszerű, színes, eredeti. Ha nagyon muszáj lenne hasonlatokat vonnunk – ez a Soko-ban szterineken. Célunk ún. Gumiblokkok eltüntetése lesz a játéktérben, ahol nem egy esetben fehér ún. Blokkolók segítenek az esetleges kívánt alak (shape) létrehozásában. A Gumiblokkok ugyanis tapadnak egymáshoz – a négy irányba tologatva őket kell megfejtenünk a játék megszámlálhatatlan fejtörőjét. Jessop, az öreg varázsló fogad minket a Gyakorlás menüpont alatt – mindent érthetően magyaráz el és mutat be. A magányos agytornászt a Solo Games várja – a Tournament (Torna) módban Puzzle Sziget Puzzle Mesteri címéért kell megküzdenünk a sziget hét lakójával majd a cím birtokosával: mindegyikük 25 fejtörőt kínál, amiből a továbbjutáshoz 15-öt kell megoldanunk. A Workout módban csiszolgathatjuk a tudást – válasszuk ki hány Gumiblokkból (elemből) álljanak a puzzle-k ill. mennyi idő álljon a rendelkezésünkre, majd rajta – vágjunk neki. A Perfecto! a szigetlakók kedvenc alakjait (shape) kínálja – rakjuk ki őket gyorsabban vagy kevesebb tologatással. Az alakot mindig a jobb oldali kijelzőn láthatjuk. A Tournament módhoz visszatérve egy pillanatra: ha több színű Gumiblokkal játszunk és sikerül azonos alakban összetolnunk őket, vagy ha a megadott alakot rakjuk össze (egyedül itt nem kötelező!), azért Denki Csillagot kapunk – ezeket a klubban (The Club) tudjuk újabb, különleges fejtörőkre váltani (Special Puzzles). Itt tekinthetjük meg már begyűjtött trófeáinkat is. A kábelen csüngők a Versus Games kínálta finomságokba kóstolhatnak bele: a szigetlakók elleni küzdelmek mellett ugyanis max. 4 emberi ellenfél csaphatja össze intelligenciahányadosát a Battle (2 játékos, Piros és Kék küzdenek felváltva egymás ellen, cél a tábla letakarítása – elsőként), All Change! (30 másodperc áll rendelkezésünkre az alak kirakásához – ha sikerült, a következő játékos próbálkozik) és Race (4 vagy 8 alakot kell kiraknunk – vajon ki a leggyorsabb?) módokban. A grafika különös varázzsal bír – mintha nem is európai játékkal játszanánk – hasonló barázdákat annak idején a Nintendo Panel de Pon c. őrültsége (Tetris Attack, SNES) vésett az elménkbe – azt az Intelligent Systems gyártotta (Advance Wars-t, valaki?) A zene hasonlóan vidám, élénk. Verdikt? A "denki blocks!" egy remek játék, tartalmas, tartós kikapcsolódás – feltétlenül érdemes a figyelmünkre.

reiker@eigo.co.jp





DENKI BLOCKS!

RAGE/DENKI

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA, LINK KÁBEL

✓ GONDOLKODNI KELL
× GONDOLKODNI KÉNE

8 pont





Előre kijelentem, nem vagyok X-Men rajongó, úgyhogy ne várjatok tőle elfogultságot. A címéből ítélve ez a Playstation verzió kistestvére lehet, de csak a címből ítélve, mert egyéb hasonlóság bizony nem sok van. Mindenki tisztában van vele, hogy a szimpla Gameboy gép milyen hardware korlátokkal bír, tehát elvileg ezt a készítők is tudták. Vannak olyan programok, melyek nem valók bizonyos gépekre, mivel olyan megszorításokhoz kell folyamodni a konverzió során, hogy élvezhetetlenné válik a játékmenet. Ennek ellenére, az Activision mégis kiadta a Mutant Academy című verekedős játékot. Első és második próba után is azt vallom, hogy ez szörnyű, sőt egyenesen borzalmas.

A problémák ott kezdődnek, hogy valami iszonyatosan pocsék zenét nyomat. Fájdalmas disszonancia, ahogy anyám mondaná "kakafónia". Totálisan elvette a kedvem az élettől, de öngyilkosság helyett inkább letekertem a hangerőt. Öngyilkosságról jut eszembe, hogy senki meg ne próbálja otthon egyedül! Erre vannak speciálisan kiképzett kommandók, hozzájuk lehet jelentkezni és nemes célért feláldozni magunkat. Ha már úgyis végezni akarunk silány kis életünkkel, tegyük valami hősies eszméért, például a Microsoft redmondi főhadiszállásának és (az Xbox raktárnak) a felrobbantása egy ránk csatolt bombával, de nem akarok tippeket adni. Visszatérve a játékhoz, a legszörnyűbb az egészben az irányíthatóság, illetve irányíthatatlanság. Megnyomjuk a rúgást vagy ütést, és másodpercekkel később veszi észre a program, hogy mi a helyzet. A legjobb az volt, mikor egyedül az A gomb folyamatos nyomogatásával levertem három embert. A grafika még nem lenne csúnya, de az emberek kidolgozása elég silány, főleg mivel méretük is olyan, mintha összenyomták volna őket. Egy Gameboy-ra fejlesztő haveromtól tudom, hogy működnek ezek a dolgok. Vagyis fogják a játékban szereplő képeket és figurákat és megrajzolják őket hatalmas felbontásban számítógépen, majd lekicsinyítik parányira és beletöltik a játékba. Hát itt elnézték az arányokat, mert gnómnak néznek ki a harcosok. Mystiqe-re például rá sem ismertem volna és Wolverine-re is csak a ruhája színe miatt sikerült.

Hiába kínál a játék Story, Arcade, Survival és Training módokat, mivel szinte semmi eltérést nem fogunk tapasztalni közöttük, pillanatok alatt ráununk a játékra. Én azt tanácsolom, hogy jó messzire kerüljük el, ha jót akarunk magunknak. Mert ha nem jön a gonosz manó és megesz!

FURA ALAKOK FURA BANDÁJA





X-MEN MUTANT ACADEMY

ACTIVISION

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	SIRALMAS
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	SIRALMAS
HANGULAT:	ELMEGY

1-2 JÁTÉKOS
LINK KÁBEL

✓ SOSE JÁTSZOM VELE TÖBBET, ERRE MEGESKÜSZÖM
× ÚGY AZ EGÉSZ

2 pont

Látnotok kellett volna, hogy milyen fejjel ültem neki a következő X-Men játék tesztelésének. Szerencsére roppant optimista jellememnek köszönhetően folyamatosan bennem volt, az "nyugi, ennél rosszabb már nem jöhet" érzés, és láss csodát tényleg nem. A Wolverine's rage meglepően használható kis stuff. Nézzük mit is tud.

Először is egy platform játékról van szó, vagyis az egyik legmegvalósíthatóbb stílusról a hordozható gépeken. Sose felejtem el az ősi Tom&Jerry-t, a kedvencem volt. Az X-Men sajnos kevés ahhoz, hogy ekkora nevekkel versenyezzen, de semmiképp nem egy rossz játék. A betöltéskor egy kis intrót tekinthetünk meg, inkább nevezhető mondjuk képregénynek, melyből kiderül micsoda veszély fenyegeti a világot, meg a mutánsokat. Természetesen csakis mi tudjuk megmenteni az egész bolygót, meg mindenkit és magunkat is, úgyhogy kalandra fel. Mint ahogy az a címből is kiderül, Wolverine-t irányítjuk és a feladatunk a pályákon, időre való átjutás lesz. A menürendszer összesen egy hangerőállítást, a pályakódok beírását és az új játék kezdését tartalmazza. A harc közben a két gomb az ugrásra és a karmolásra szolgál. Sajnos a karmolással nem sokat érünk a géppisztollyal tüzelő terroristák ellen, ezért gyakran fogjuk újrakezdeni a szinteket. Utunk során egyre magasabb emelvényekre is fel kell majd jutnunk, ez az apró nyilakkal megjelölt platformokon lehetséges, melyekbe belekapaszkodhatunk és felránthatjuk magunkat. Vannak ugyan liftek is, de ritmustalan mozgásuk megnehezíti a rájuk való felugrást. Ami meglepett, hogy egész dallamos muzsikát sikerült készíteniük a fiúknak a pályák alá, így még csak el sem aludtam, pedig ezt a tesztet már jócskán éjjel két óra után írom, a végső leadási határidő előtt egy nappal. Azt hiszem a Martin meg fog ölni...

A mászkálás során négy egyre nehezedő pályán kell keresztüljutnunk, név szerint New York, Tokyo, Savage land, Laboratórium. Mindegyiken két különböző ellenféllel akadhatunk össze, tehát túl nagy változatosságra senki se számítson. Három főellenfél is szerepel, őket kissé tovább kell majd karmolászni valószínűleg. Szerencsére a grafika a GBC lehetőségit maximálisan kihasználja és emellett nagyon finom scrollt is produkál, tényleg nem lehet rá panasz. Ami igazán zavart, hogy amint továbbmegyünk a képpel, újrateremtődnek az ellenségek. Főleg akkor lesz iszonyatosan idegölő, ha egy szemét állat kommandós már belénk lőtt egy sorozatot, mi kinyírtuk, de leestünk egy szinttel lejjebb. Természetesen energiánk megfogyatkozott, de mire visszaugrunk, megint utunkat állja ugyan az a mocsok katona. No, de egye fene, nem olyan fene rossz program ez, mint az előző, nyugodtan beszerezhető, el lehet vele szórakozni.

Endrédy 'Neon' Tibi

ROZSOMÁK MÉRGES!





X-MEN WOLVERINE'S RAGE

ACTIVISION

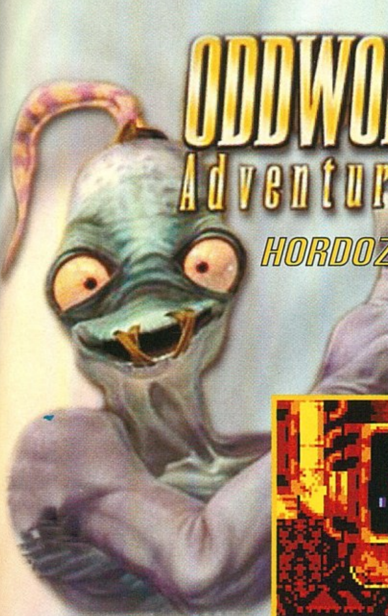
GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS

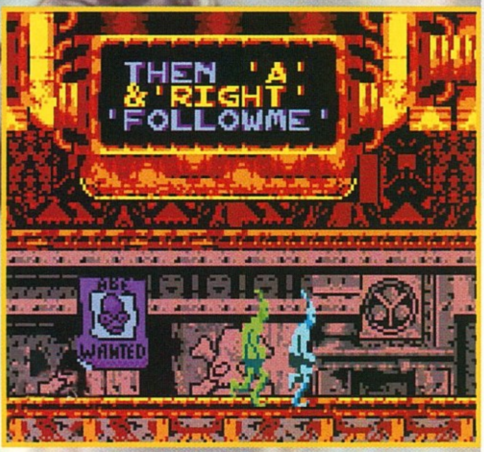
✓ ELÉG JÓL KIHASZNÁLJA A GBC HARDWARE-T
× SEMMI EGYEDI ÖTLET, TELJESEN SZOKVÁNYOS

6.5 pont

ODDWORLD Adventures 2



HORDOZHATÓ ABE SZIMULÁTOR



Mielőtt nekikezdenék az Oddworld Adventures 2 értékelésének, hadd meséljek el egy (szerintem) fontos történetet a Game Boy Color első rám tett benyomásáról. Még anno a Nintendo "sima" Game Boy időkben nagyon szerettem játszani ezekkel a gépekkel, mert a bürokrácia mocsaraiban (orvos, adóbevallás, autó ügyintézés...stb.) jól jött, amolyan időelcsapónak. Amikor hosszú évek után először sikerült megkapnom idén a Martintól a GBC játékokat, örültem, mert kíváncsian vártam, hogy mivé fejlődött az ipar, mióta nem foglalkoztam vele.

Le is ültem a munkahelyemen és jó dolgozóhoz méltóan nekiültem játszani! Illetve ültem volna, mert amikor bekapcsoltam a játékot szinte nem láttam semmit! Rémülten telefonáltam a szerkesztőségbe, hogy rossz gépet adtak, ahol viszont másodpercek alatt közölték velem, hogy ez ilyen és nincs a képernyő megvilágítva, magyarul: lámpa alatt vagy erős reflektorfény felé fordítva kell játszani a Game Boy Color és az Advance játékait is, mert különben nem látni semmit!

Az Oddworld 2 viszont némileg feledtette minden fájdalmamat, mert (még ha félhomályban is) tudtam jó másfél órát játszani vele. Grafikailag a gépből teljesen sikerült kisajtolni mindent, amire csak képes lehet, nyugodtan mondhatom, hogy hibátlan a képi világ. A kezelhetőségről nem igazán érdemes szólnom, mert azt szinte mindenki ismeri.

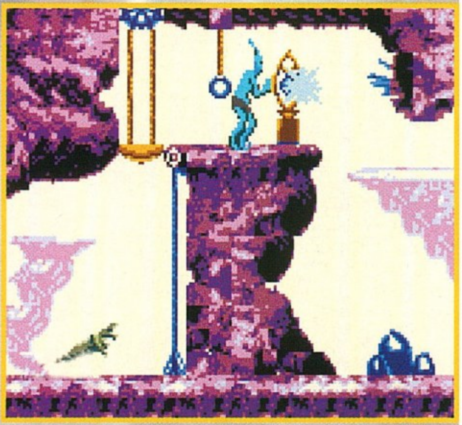
Röviden a legfontosabb infók: ebben a részben is beszéddel kell megmenteni szegény Mudokon-testvéreink lelkét, a szokásos 4-irányú gombokkal és az A-gomb lenyomásával. Ezt a játék elején elpróbálhatjátok, így mindenkinek menni fog a híres mondatok reflex-szerű alkalmazása.

Röviden írnék a történetről. Volt egyszer Necrum városa, ahova a Mudokonok szeretteiket temették évszázadokon át. Ám jöttek a gonosz Glukkonok és szeretetük jeléül felforgatták a sírokat.

Abe, a mi hősünk egyik éjjel otthon pihent, amikor (Kenny-hez hasonlóan a South Parkból) megjelentek a háborgó Mudokon lelkek és arra kérték: segítsen rajtuk, mert nem nyughatnak a szent földben. Abe útnak is indult és nekiállt megmenteni a srácokat és lányokat.

Itt kapcsolódunk mi a játékba. Gyakorlatilag a vizuális és mentális akadályok megoldásával kell egyenként megszabadítanunk szegény tesóinkat. Pályánként kell egy megadott Mudokon számot teljesítenünk, amit a START-gomb megnyomásával meg is nézhetünk, lebontva elég részletesen. Összegezve mindent, remek játékról van szó, méltóan a híréhez és színvonalához. Nem unalmas, minden pályán újabb típusú feladatokkal, még egy felnőtt harmincon túli játékosnak is kedve szottyanhat ehhez a programhoz. Az Oddworld Adventures 2 teljesen többgenerációsra sikerült és ezt még annak a ténye sem tudja elhomályosítani, hogy néha nem látni rendesen, mert a Nintendo fütyül a háttérvilágításra. (No, ilyen szép képi zavart, már rég nem írtam!!)

aDaM



ODDWORLD ADVENTURES 2

GT INTERACTIVE

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS

✓ NAGYON SZÉP!
× NÉHA NEHÉZKES

8.5 pont

SPIDER-MAN



Az Oddworld 2 tesztelése után, igencsak beindultam erre az apró kis gépre, (annak ellenére, hogy nem igazán láttam még mindig semmit), így nagyon vártam a Pókembert, mert sok jót meséltek róla és régen nagy kedvencem volt a történet, még anno akkor, amikor a műholdas csatornákon hajnalban nézhettem 10 évesen a "hálós srác" történeteit.

Azt kell mondanom, hogy nagyot sikerült csalódnom, pedig a doboz szerint "Ezt a játékot nem csak játszod, át is éled". No, hát ha valakinek ilyen szint elég ahhoz, hogy belezuhanjon és minden pillanatot megéljen, akkor nekik mindenképp ajánlanám a játékot, de kicsit igényesebb és jobb játékhoz szokott kollégáknak csak némi figyelmeztetéssel nyomnám a kezébe a Spiderman GBC-s verzióját.

Lehet, hogy ha nem az Oddworld 2 kicsit komplexebb világával kezdek először játszani, akkor másként éltem volna meg a dolgot, így azonban minden szinten csalódnom kellet, bármilyen komponensét néztem a játéknak. Nem számít, hogy az ismert ellenfelek mind-mind megjelennek, a gyengécskére sikerült játszhatóságot és megjelenést nem tudják pótolni. Konkretizáljunk lassan, mert még megvádoltok, hogy a levegőbe beszélek.

PÓKEMBERT NEM LEHET MEGÁLLÍTANI!

A Spiderman (nagy történelmi múltja ellenére) nem egy nagy durranás, sem grafikailag, sem történetileg, viszont unalmas. Kicsit platform jelleggel kell a mi kis pókemberünkel száguldozni a háztetőkön és mindenkit megütni, aki szembe jön velünk. Természetesen vannak fő ellenfelek, akik sokkal nehezebben iktathatóak ki az élők sorából, mint egyéb kollégák, de idővel őket is lenyomhatjuk.

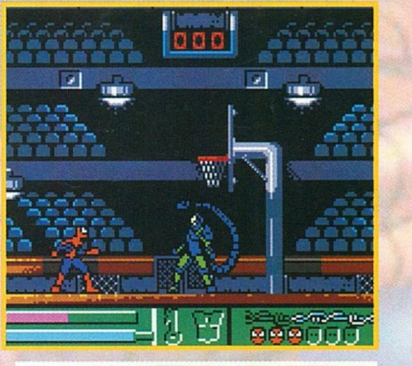
Sajnos grafikailag a géphez képest is gyenge a játék, határozottan mondhatom, hogy leginkább egy régi 1985-ös kvarcjáték vizuális megjelenítésére emlékeztet, ami valljuk be: nem túl adrenalin emelő.

Na jó, annál azért kicsit jobb a vizuális megvalósítás, mégis úgy érzem, hogy nem sikerült maradandót alkotni a készítőknek, különösen azért, mert pont én teszteltem ennek a játéknak a PS-es változatát, ami még tartalmilag is teljesen más volt. Mondhatjuk, hogy nyilvánvalóan nem képes Game Goy Color még hasonló teljesítményre sem, de ha legalább a történet kicsit emlékeztetne a többi konzolon megjelent elődökre.

Technikailag is találtam némi kivetnivalót a játékban, névlegesen felmerül bennem a kérdés: ez a szegén Peter Parker hova a rákba (bocs, pókba) lövi ki a hálóját?! A kék égben is meg tudja akasztani a cuccost, mert a játék szerint igen. De, ha valaki arra számolna, hogy minden felett át tud majd lendülni és minden ellenfelek ki tud kerülni, ne nagyon reménykedjen, mert három vagy négy lendülés után, mindenképp lepottyan a mélybe.

Ennyit röviden a pókember Nintendo Game Goy Color-os történetéről, ami nem sikerült túl fényesre, bár tény, hogy rengeteg időt lehet eltölteni vele, mert mire ezen a rengeteg pályán végigrohangáltok biztos, hogy elmegy a fél...napotok. Ja, csak ne feledjetek el vinni magatokkal zseblámpát, mert úgysem látjátok anélkül!

aDaM





SPIDER-MAN

ACTIVISION

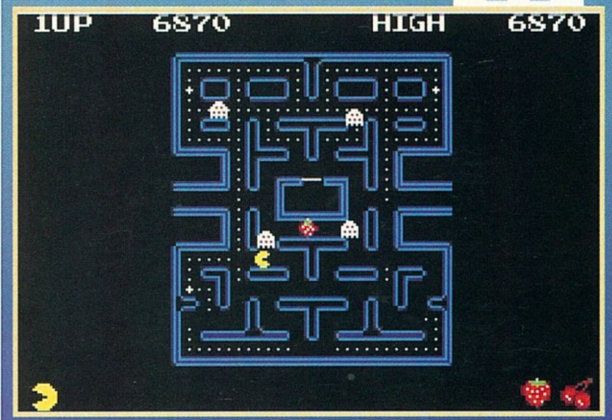
GRAFIKA:	SIRALMAS
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	SIRALMAS

1 JÁTÉKOS

✓ NEM SOK.
× UNALMAS, GSUNYÁGSKA, BUGYUTA

2 pont





AKI A GÖMBÖT SZERETI...

A Namco múzeumához hasonlóan szintén egy Namco kiadású gyűjtemény, sőt még a köntös is ugyan az. Viszont ezúttal egy kicsit rendesebben összerakott programról van szó és a négy választható játékot is jobban dolgozták ki. Ez tehát egy Pac Man kollekció, ami nem másból áll, mint négy különféle ruhába bújtatott Pac-Manből. Megtaláljuk benne az eredeti verziót (Pac-Man), ami mellesleg talán a legjátszhatóbb az összes közül, aztán az eredetinek egy kicsit feltuningoltabb változatát (Pac-Man Arrangement), ami szebb és gyorsabb, ezáltal nehezebb is, továbbá egy harmadik teljességgel háromdimenziósított, Lego kockák között játszódót, ami sokkal lassabb az eredeti (Pac-Mania). Erre a csigaságra főleg azért van szükség, mert a pálya döntöttsége miatt csak egy saroknyira látunk el, így nem tudjuk jön-e onnan valaki. Rám ez utóbbi tette a legnagyobb benyomást, altató hatással bírt. Annyira lassú és elvesztette minden lendületét, hogy én pikk-pakk bealudtam rajta. Arra ébredtem, hogy valami állat éjjel háromkor kopogtat az ICQ-n. Gyorsan felpattantam és elküldtem jó messzi, meleg égtájakra. Ahogy mostanában mondani szokás: Lubihoz küldtem. Aztán leültem folytatni a cikket, no meg a tesztelést. Nem szóltam még a negyedik részről, ami egy Tetris klón (Pac-Attack). Egy különleges Pac-Man Tetris, melyben az alakzatok között kis szörnyek csücsülnek és három alakzat után ráereszthetjük a pályára PacMan-t, aki futkos és mindenki megzabál, akit csak ér. Éppen ezért úgy kell elhelyeznünk a sorokat, hogy Pac hozzáférjen és felkajálhassa őket. Ő tölti be a soreltüntető szerepét. Találhatunk egy Optionst is, ahol nehézségen kívül az életeink számát és a bónuszokat állítgathatjuk. Szerencsére a grafika mindenhol világos, jól látszik, még az eredeti fekete alapon kék Pac is játszható. A háromdimenziós megjelenítést ebben a formában és nem erőltettem volna a fejlesztők helyében, mert ez így finoman szólva is kellemetlenül kezelhető. Ezen kívül a program semmi mást nem tartalmaz, nincs mit fecsegni róla. Aki szereti a PacMant, az most hozzájuthat kapásból négyhez, és csak egyet kell kifizetnie (az mellékes, hogy az ár bizonyára négyszeres :). Ha azt nézzük, hogy eme négy még különbözik is egymástól és nem annyira rosszak, akkor tiszta jó boltot csinálnunk, nem?



PACMAN COLLECTION

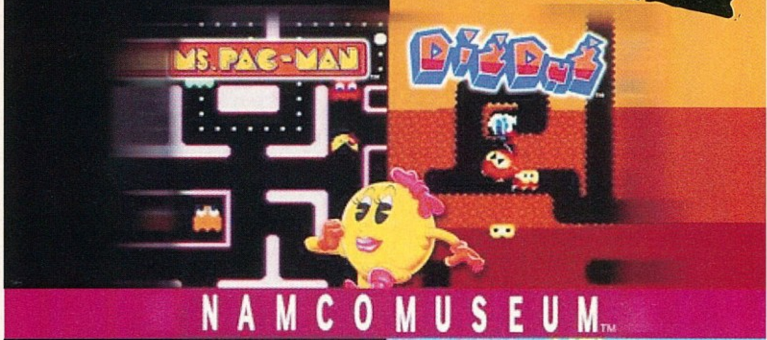
NAMCO

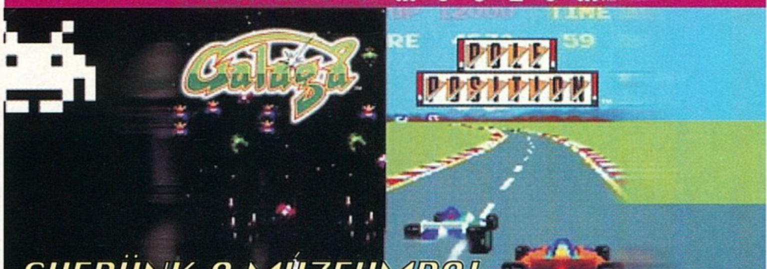
GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS

✓ PAC-MAN AZ JÓ
× A TÚL SOK PAC-MANBÓL IS MEGÁRT A SOK

6 pont





GYERÜNK A MÚZEUMBA!

Úgy látszik mostanában mindenki rákattant ezekre a nosztalgia dolgokra. Gameboy-ra például egy rakedli érkezett belőlük. Nem tudom miért, de az a hiedelem terjedt el, hogy ha egy régi, vagy hőskori programot írnak át újra, akkor az csak nagyon jó lehet, hiszen az eredeti játék is az volt. Nem pontozhatjuk le, hiszen régen ezek voltak a legjobb programok. Hölgyeim és uraim, most elkalauzolom önöket a Namco múzeumba, ahol – mint mindjárt azt önök is látni fogják – szuper régi játékokat dolgoztak fel, sajnálatos módon roppant gyenge minőségben.

A Namco Museum egy játékgyűjtemény, melyben megtaláljuk a rég múlt legkirályabb programjait, olyan neveket, mint a Galaxian, Galaga, MS PacMan, Pole Position, Dig Dug. A kazetta beillesztése és a bekapcsolás után azonnal egy kis menőben találjuk magunkat, ahol kiválaszthatjuk az elindítani kívánt régiséget. Ami az egész cardridge-ra jellemző (külsőleg is), hogy sötét. De olyan szinten sötét, hogy még nappal se fogunk látni belőle semmit. A Galaga és a Galaxian például mindenre való, csak a Gameboy f*s kijelzőjére nem. Fekete háttér, szürke ellenfelek, és parányi pár pixeles űrhajó. A lövésekről meg ne is beszéljük, azok szintén nem látszanak, azt se tudjuk merre menjünk, hogy ne találjanak el. Szerencsére a többi játékkal nincs ilyen probléma, azok aránylag jól látszanak. A Pole Position egy autóverseny, de nekem nagyon üresnek tűnt. Az idő pillanatok alatt lejár, és az irányítás is olyan érzékeny, hogy csoda lesz, ha a pályán tudunk maradni. Az MS PacMan sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, de ezúttal a gép játékmodora nem jött be. Szemét, csaló módon nyomul, szinte lehetetlenség megnyerni a pályákat. A monszterek sebessége többszöröse a mienknek és csak pár másodpercre tudjuk lezárni őket. Mi maradt a szerencsétlen elkeseredett játékosnak, aki kiadott egy valag pénzt ezért a gyűjteményért? Hát a Dig Dug! Nagyszerűen játszható, izgalmas és poénos. A zenéje és hanghatásai is a legjobbak az 5 versenyző közül. Az egyetlen baja, hogy túl könnyű, a pályák nem nehezednek eléggé, hamar ráun az ember. Így hát itt van a kezünkben egy 5 különféle programot tartalmazó kártya, de mégse tud lekötni minket hosszabb időre egyik rajta szereplő cím sem. Javaslom, hogy nézzünk körbe, mert sokkal jobb nosztalgiázó játékok is vannak Gameboy-ra, tudom ajánlani a szintén most tesztelt International Karatét, vagy ha már PacMan, akkor a sokfajta verzióját tartalmazó PacMac Collectiont.

Endrédy 'Neon' Tibi





NAMCO MUSEUM

STUDIO 3

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS

✓ AZ ÖTLET JÓ
× A MEGVALÓSÍTÁS KEVÉSBÉ

5 pont





INTERNATIONAL KARATE ADVANCED

Mikor átvettem a Gameboy Advance programokat, jó pár darabon fennakadt a szemem. Komolyan mondom igényesebb, és ötletesebb programok jönnek erre a kis gépre, mint a nagyokra! Leginkább az International Karate név hallatán jöttem gigászi izgalomba, alig vártam hogy elhúzhassak a szerkesztőségből és teljességgel átadhassam magam a játék élvezetének. Van valaki, aki tán nem ismerné ezt a legendás nevet? Úgy gondolom nincsen. De ha mégis, akkor tudnotok kell, hogy minden idők egyik legsikeresebb bunyós játékáról van szó, ami úgymond stílust teremtett, rengeteg követőt szerzett magának, hosszú időkig belőle merítettek ötleteket. Vajon ugyan azt hozták át Advance-ra, amit Amiga500-on annyira szerettünk? Hát nem egészen, de azért kísérteties a hasonlóság.

AZ ÚJ GENERÁCIÓNAK, SZERETETTEL

A játék stílusa és lényege maradt a régi, viszont egy kicsit tuningoltak is a programon. Vadi új pályák, gyönyörű helyszínek, egy rakás választható karakter és többfajta játékmód lettek a ráncfelvarrás eredményei.

A pályán három ellenfél küzd egymás ellen, ezekből kettőt alap esetben a gép irányít. Természetesen saját maga ellen is játszik. Minden betalált ütés vagy rúgás után kapunk egy pontot. A cél az, hogy minél hamarabb legyen meg a kellő pont. Tehát ha jól állunk, akkor is vigyáznunk kell, mert ha a gép egymást kezdi ütni, ő is pontot szerez. Természetesen az ido is az ellenségünk, mivel ha lejár az nyer, akinek a legtöbb pontja van. Országról-országra haladunk és mindenhol két versenyzővel kell megbirkóznunk. Minden országnak jellegzetes pályája és háttere van, amik tényleg nagyon jól festenek. Ahogy azt a későbbi programokból már jól ismerjük, itt is fordulók vannak (round), vagyis egy országban kétszer kell nyernünk ahhoz, hogy továbbmehessünk. Ha legyőztük ellenfelünket, egy bonusz játékba kerülünk, ahol egy ütővel kell visszacsapnunk a ránk rontó golyókat, vagy bombákat kell kikerülnünk. Ezekért plusz pontok járnak, no meg ugye a dicsőség. Az összes pályát begyakorolhatjuk külön, ha menüben a Practice-t választjuk. A dobozon sehol se láttam a többjátékos link kábel jelzését, és a játékon belül se találtam rá utaló nyomokat, ebből arra merek következtetni, hogy esetleg nem is lehet többen nyomulni a programmal. Ez nagy kár, mert az a legnagyobb poén az egészben. A grafika nagyon pofásra sikerült, maximálisam kihasználja a GBA színpalettáját, de a legjobb akkor is a zene, amit igyekeztek egy az egyben áthozni.

Iszonyatos nosztalgia tört rám, ezért elő is szedtem jó öreg hűséges társam, kedvenc barátnőm, az Amiga500-asom. Belenyomtam a floppyt és eredeti pompájában élveztem az International Karatét. Recsegett a joy, bömböltek a négycsatornás zenék. Ezek érnek valamit! Persze aki nem teheti meg, hogy az eredeti játék elé üljön, még mindig a legjobban akkor jár, ha beszerzi a Gameboy Advance verziót.



INTERNATIONAL KARATE ADVANCE

STUDIO 3

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS

✓ MAJDNEM, MINT AZ EREDETI
× KICSIT KÖNNYŰ ÉS HIÁNYZIK A TÖBBJÁTÉKOS MÓD

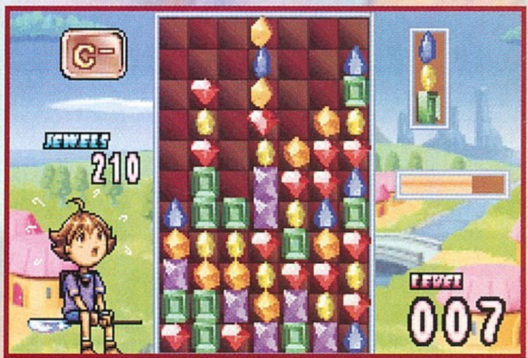
9 pont



COLUMNS CROWN

Most képzeljétek magatokat a helyembe. Ülök itt az éjszaka közepén, leadás a nyakamon, már mindennel kész vagyok, csak ez a teszt maradt a végére. A monitor fénye vibrál a sötétben, az egész város alszik. A háttérben épp egy csajt próbálok megfűzni az IRC-en, hogy ha találkozik velem, akkor az bizony jó lesz neki. Persze valahogy nekem is el kéne hinnem, hogy ez jó lesz nekem, mivel nem akarok konfrontációkat a másik éppen már sikeresen megostromolt fronton se. Szóval ülök itt a szobában és azon töröm a fejem, hogy mivel töltsem ki a helyet, mert ha megint ötszáz karakterrel kevesebbet írok, felakasztanak. Valahogy a kezembe keveredik ez a Columns Crown nevű program, beteszem a gépbe, hátha eszembe jut róla valami. Lámlám, a Sega csinálta, akkor olyan nagyon rossz már nem lehet. Elindul valami intro, de a szuper takarékos izzó a szobában túl halvány fényt ad ahhoz, hogy bármit is lássak. Azért a történet pár elcsípett szóból is világossá válik. Békés királyság, mindenki boldog, szokásos kampó szöveg, mikor aztán a királyné a kis hercegnőre hagyja a koronát. Viszont a koronából hiányoznak a drágakövek, melyek nélkül nem igazi buli hordani, ezért hát elindulnak barátnőstül megkeresni ezeket. Természetesen képbe jönnek a gonosz erők és kész a baj. Az introt nem lehet elnyomni sehogy se, kénytelenek leszünk legalább egyszer végigszenvedni. Utána létrehozzuk a karakterünket, elmentjük a kártyára és onnantól már engedi elnyomni az animációkat.

A SMARAGDOSZLOPOK ROMÁNCA



Beléptem a menübe, nagyon szép, designos minden, tipikus igényes Sega stuff. Elindítottam a játékmódokat és látom, hogy megint valami Tetris szerű logikai játékkal állok szemben. Jaj ne, ehhez én most nagyon agyhalott vagyok. Párpercnyi szenvedés után azért leesik a tantusz, a három drágakövet tartalmazó alakzatot esés közben forgatni kell, méghozzá úgy, hogy hármat majd egymás mellé rakhassunk, mert akkor eltűnik egy sor. Van ugye a manapság oly népszerű Survival mód, ahol addig megyünk, míg igazi pancser módjára el nem rontjuk, meg van a VS mód, ahol a gép vagy mások ellen nyomhatjuk időre. Ha legyőzünk egy ellenfelet, feltankolhatjuk a verdát, megpakolhatjuk a kasszát, vagyis elvisszük a köveket. Ha jól értettem összesen 24 kő kell abba a fránya koronába és ha az mind meglesz, akkor bizony nagyon boldogok leszünk, állni fog a bál. Ezért kalandra fel, gyűjtsétek a köveket, én meg megyek aludni, ezennel végem van, mint a botnak, magamra zárom a koporsót, ennyi voltam, uff.

Neon



COLUMNS CROWN

SEGA

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS

✓ NAGYON SZÉP ÉS DESIGNOS
× MOST NEM JUT ESZEMBE, DE VALAMI AZÉRT BIZTOS NEM STIMMEL

7.5 pont



Csevegő

Az élet még mindig nehéz! Jó példa erre az előző Csevegő, amit példának okádék (ez direkt volt, ehe-ehe) az utolsó pillanatban kreáltam (mindig az utolsóban, néha meg az utolsó után egy kicsivel), ezért még a szokásosnál is több bakit követtünk el benne (tulajdonképpen nem "-tünk", hanem "-tem", de gondoltam dobok a Renátára (gyk. a tördelő) is egy kis cinket, nehogy má' én vigyem el az egész balhét). Az, hogy néhány helyen elfelejtettük bevastagítani az én beszólásaimat még hagyján, mert az intelligensebb olvasók bizonyára elboldogultak így is a szöveg értelmezésével – azért minket mégis egyszerűbb olvasni, mint egy a kvantumfizika belső összefüggéseit taglaló könyvet. Volt viszont néhány elég meleg félreolvasásom, ami alapján gyakorló gyengén látónak, rosszindulatú olvasók esetén simán gyengeelméjűnek is gondolhatna valaki – például, amikor a srác megkérdezte, meddig élnek még a régebbi gépek, én meg séróból vágtam neki a masinák árát! Megígérem tehát, hogy ebben a hónapban nem követem el ugyanazokat a hibákat! Száz százalék, hogy egészen más hibákat fokok elkövetni... G(andalf)v(alaha)M(artin)

Hello Nektek KT-sek! (Konzol Team) Bevezetőt lusta vagyok írni, ezért belevágok...a dicshimnuszt kihagyom...jaj nem bírom ki, legalább 2 mondat: Imádom a lapot, nem tudok létezni nélküle, a megjelenés napján frissen, melegen már a kezemben van. Imádlak titeket. Nekem kell közületek 1 pasi!!! **(Ha jól csalódom, mintha kiskegyednek MÁR lenne közülünk egy pasija, nemdebár? GvM)** Bojti megkaptad a rajzot? **(Kiindulva abból, hogy a Bojti átszellemült fejjel, lobogó hajjal, szembeszéllel rohangál, nagyokat kurjongatva, kezében egy papírlapot lóbálva, nagy bizonyossággal merem állítani, hogy MEGKAPTA a rajzot! GvM)** Nem mondom, hogy tegyetek be a csevibe, úúúgyse tesztek be, de azé... jó, nem rinyálok. **(Fiúk, betegyük neki? TEGYÜÜÜK! GvM)** Csak annyit írjatok már meg lécci, hogy: tényleg van Japánban FFXVII prototípus? És a lényeg: Bojtuskám, édes kis (*,*) manócskám, ird má' meg, hogy reagáltál a rajzra. Anyám má' rinyál, hogy menjek neki segíteni ('_'). Dammit. Majd folytatjuk...(tudom, hogy már viszkettek az email hosszúságától). Na rusholok takarítani, pedig úgy kacsingat rám a GarnTurismo (lehet, hogy ki akar velem kezdeni?) (>,<) Sok, sok, sok stb. Puszi Németh Natália Budapest

Hello Martin! Én most vettem meg először a lapotokat, eddig nem igazán érdekeltek a konzolok mert PC-m volt, és mindig azt fejlesztgettem STB. Akkor jöttem arra a következtetésre, hogy jó lenne egy konzol mikor a PC-ről a képet kivetítettem a tv-re és úgy játszottam vele. **(Isten hozott a hívők táborában! Fiam, örülök, hogy megtértél, jobb későn, mint soka. Az ítélet napja már közel, addig mindenkinek el kell döntenie, melyik oldalra áll. GvM)** Igaz ,hogy nem volt egy gyönyör és a szemem is bánta, de arra a következtetésre juttatott, hogy jó lenne kipróbálni egy konzolt amit direkt ezért csináltak. Ekkor megvettem az újságotokat, miben láttam, hogy ezt a témát eléggé kened :) .Gondoltam segítenél nekem. Az első gond, hogy fogalmam sincs milyen konzolt vegyek. Az a helyzet, hogy játékok terén az Ea Sports játékokat bírom és szinte csak azokkal is játszom (főleg NBA2002). Ami ezen kívül meg talán bejön az a Tekken stílus. De az amit kifejezetten nem bírok az az, mikor megy az emberke és lövöldöz egy nagy puskával. Lécci segíts már ...

Koszi : Gábor **(A megadott paraméterek alapján számítógépem a következő megoldásjavaslatot dobta ki: Playstation 2-t vegyél. PS2-re az összes EA sportjáték fellelhető, grafikájuk nívós (a PC verzióval egyenértékű), sebességük kiváló, játszhatóságuk a kontroller áldásos tervezésének köszönhetően fantasztikus. Van rá Tekken Tag, Virtua Fighter 4 és még sok más verekedős game is. Szóba jöhet még az Xbox is, ami grafikailag a jelek szerint többet nyújt, mint a PS2, lesznek rá sportjátékok, de egyáltalán nem biztos, hogy olyan mennyiségű, mint PS2-re, azonkívül még várni kell az európai gépre és az árkategóriája is valamivel magasabb fekvésűnek várható. GvM)**

Sziasztok! Néhány kiragadott idézet a Magyar Nemzet hétfői számának (december 3.) Telecomputer mellékletéből: "Észak-Amerika Xbox-lázban ég.", "új fejezetet nyit a szórakoztató elektronika világában", "eddig nem látott audiovizuális élményeket ígér felhasználóinak, valósághű, mozifilmszerű grafikus teljesítményével az Xbox az otthoni szórakoztató elektronika nélkülözhetetlen szereplője lesz", "a játékosok minden képzeletet túlszárnyaló, lenyűgöző játékélmények birtokosaivá válhatnak".

MN Hétvégi magazin december 8, szombat: "várhatóan a karácsonyi szezon fő szenzációja lesz", "Az egyik pult mögött maga *Bill Gates* árulta a cég új csodafegyverét, ...", "reménytelen a Nintendo helyzete", "Game Cube-ról még annyit: a főként 6-14 éveseknek szánt játékgép nem képes olvasni a DVD-lemezeket". Nevetséges! Csöpög a nyáltól, és a Microsoft pénzétől! Undorító, mert ez nem Hirdetés rovat, hanem 1 cikk! Ez a propaganda akár még fönn is tarthatja ezt a tákolmányt. És ez szomorú! Nagyon sokan át lesznek verve a boltokban! Zalavári Peti **(A cikk természetesen kimeríti a "fizetett hirdetés" témakörét (amit bizonyos etikai szempontok szerint nyugodtan sorolhatunk a "gusztustalan" kategóriába), ezenkívül nagyfokú lámaságról tesz tanúbizonyságot, de ez Bill Gates úr piaci módszereit és üzletpolitikáját, plusz a magyar írott, nem kifejezetten "játékspecifikus" médiák cikkíróinak e témával kapcsolatos hozzáértését tekintve nem meglepetés. Ettől függetlenül az Xbox egy nagyon jó gép! Épp ma láttam egy videót (Warthog Jump címmel), ami mondhatni hurrikánként száguldott végig a szakmai berkeken – a HALO című játék fizikáját hivatott demonstrálni, egy srác bolondozik benne, járműveket robbant fel, amik aztán úgy szállnak tova, mint a győzelmi lobogó. Száz szónak is egy a vége, rohantam Xboxot venni... A GC persze nem csak 6-14 éveseknek való, de tényleg nem olvassa a DVD lemezeket. GvM)**

Sziasztok! Az újság nagyon tetszik, és kívánom, hogy örökéletű legyen. **(Ámen! GvM)** Szerintem a lap a kezdetek óta nagy változásokon ment át. Úgy látom érettebbek és emberközelibbek lettetek, s ezáltal fokoztátok az olvasónak nyújtott földöntúli örömöket. **(Nocsak! Te akarsz valamit? GvM)** Ez idáig könnyű volt a dolgotok, hisz volt ugyebár a PS és szinte semmi más. Nem kellett mentegetőzni egyetlen tábor előtt sem a programok mennyisége miatt.(eltekintve néhány kivételtől DC, N649 ami azért nem volt számottevő). Most viszont jön ez a korcs fattyú, ez a Gates s******* fogant szemét és helyet követel magának. Ne engedjétek! Az X-Box NEM KONZOL! **(Eszküzmi, de akkor mi? Szerintem elég konzolos formája van, habár a dimenzióit tekintve valóban inkább hasonlít maffiás-kivégzőeszközre – amit ugyebár a palik nyakába szoktak kötni, majd belökni őket a folyóba. GvM)** Írjon róla a KByte és ne rontsa a mi tiszta levegőnket. Martin, kérlek harcolj a PS2 népszerűsítéséért, hisz Te tudod a legjobban, hogy ez a jövő. **(Tudom? Ez? Harcoljak? A Maximus nevet ne vegyem fel? GvM)** Felelősséggel tartozol az olvasóidért, és nem engedheted meg, hogy újra a DC hibájába essenek. **(Olvasók! Ne essetek még egyszer ugyanabba a hibába! GvM)** Ebben az országban Te vagy a konzolok szócsöve az egyetlen szakember, akire hallgatni kell és hallgatnak is az emberek. Én gyűlölöm az Xboxot és nem szeretném az Újságban látni! Maradjatok mindig KONZOL! Kérlek tegyél be a Csevegőbe, mert ez a cikk országos méreteket kell hogy öltsön, és így talán pár dollárt megmenthetünk Bill Gates feneketlen zsebétől! Maradok tisztelettel hű olvasótok: Tamás György, Zalaegerszeg. **(Tomikám, imádlak, szeretlek, de sajnos olybá tűnik, hogy el kell majd viselned azt a "mocskos" Xboxot az újságban. Ha nem írnék róla, maradnék ugyan szócsö, de semmiképpen sem szakember! Habár, ha körbenézek itt a "halpiacon", van itt 1-2 (1 biztosan, őt ismerem is) olyan mondvacsinált konzolguru, aki iszonyatos borivásból csapott át vízprédikálásba, sőt egyenesen öreg mélytengeri rájának képzeli magát, de ettől függetlenül nem más, mint egy kétéltű béka, ami csak addig tud az általa prédikált víz alatt maradni, amíg nagyon muszáj neki. GvM)**

Hy Martin! Ez a levél nem kifejezetten az újsággal lesz kapcsolatod, de már annyi helyen érdeklődtem, talán te tudsz segíteni! Szóval azt szeretném megtudni, hogy mit tud a PS2! Vagyis mennyivel többet mint a PS1! Melyiket érdemes megvenni? Érdemes PS2-t venni? Lesznek rá játékok? **(Most ez vagy megint egy ősrégi levél, amit elkevert a Kapás Gáborka barátom (ujjé, megint másra kentem!), esetleg a Csevegő malmai túl lassan őrölnek, vagy te ültél be egy időgépbe. A PS2 technikai paramétereit már ismertettük pár számmal ezelőtt, enyhe túlzással "egy cseppet" tud többet, mint a PS1, millió játék van rá és az elégedett vásárlók/olvasók visszajelzéseiből következtetve ÉRDEMES megvenni. GvM)** Nem tesz neki alá az Xbox? **(Erre csak 1 év múlva tudnék megbízható választ adni! GvM)** És még valami. Lehet hogy erre nem akarsz válaszolni, de talán... Szóval állítólag van valami chip, amit ha beletetetek a PS-be, akkor tudok hozzá másolni CD-t, amik működnek is! **(Erről a dologról én még nem hallottam! :-0 GvM)** Előre is köszi: Chrys

Ui: Eddig csak az 576-ot vettem, de ha lesz PS, akkor leteszteljük a Konzol-t is! :-) bye **(Várlak az olvasók között! GvM)**

Szeva Martin!(bocs az ékezetek miatt) **(Nincs bocs! Tudod mennyit szivolázok én 1-1 ilyen ékezetek nélküli levél miatt? Olyan lesz a kezem, mint Quasimodonak, mire sikerül fogyasztható formába önteni! Jaj, a harangok...a harangok... GvM)** Nem szeretnem az újság dicséretével kezdeni, mint ahogy a legtöbben szokták, majd a kerteseikkel folytatni. **(Pedig az egy bevált kezdés és jó folytatás! GvM)** Egyenes ember vagyok, ezért rögtön a kerteseimmel jövök. Hol a francba tudok eredeti ntsc játékokat venni magyaro-n? **(Talán a kisebb konzolos boltokban találsz néhányat, de inkább ajánlom, hogy az internetről rendelj. GvM)** Már felhívtam az összes létező boltot, de semmi. Ti is berakjátok néha egy-egy új ntsc játék képét az árlistába, de ti sem áruljatok őket. Ehhez kapcsolódóan: a PS tényleg nem olvassa az eredeti ntsc játékokat, csak az írottakat a chippel? **(Erre a kérdésre nem tudok válaszolni. :-0 GvM)** Más: ha tudsz valami infot, vagy internet címet a következőhöz: a játék címe valami ilyesmi: Seven:...no...(pont helyen japán gagyi), kiadó: Namco, típus: stratégiai RPG. Elsősorban az érdekelne, hogy megjelenik-e angolul. Előre is köszi. További jó munkát!! Dawee **(Megvizuáltam a Namco japán honlapját, de a Xenosaga az egyetlen új RPG, amiről anyagot találtam. Nem ismerem ezt a progit, amiről kérdeztél, bocs. Legközelebb másold ki a japán krikszkrakszot, illeszd be az Altavista fordítójába, hátha kapsz valami használható angol szöveget, ami alapján el lehet indulni. GvM)**

Helló Martin. A múltkor küldtem egy levelet, de sajnos nem került be a csevibe. Ám én úgy gondolom, hogy egy igen fontos témával kapcsolatosan írtam, bár lehet, hogy Nektek nem tetszett az ötlet. Szóval az az ötletem támadt, hogy mivel sokan vagyunk, akik szeretnének megismerkedni Veletek, és sokan szeretnénk lenyomni egy-két meccset egy Tekken Tagban, vagy egy GT3-ban, kellene szerveznetek egy bulit, összejövetelt, amin bárki részt vehetne, korhatár nélkül, és itt mindenki ilyesféle gamés vágya kielégülne. Így lehetőség nyílna arra is, hogy megismerkedjünk Veletek és a konzolosok is ismerkedhetnének egymással.

Nem tudom, hogy Ti hogyan gondolkoztok erről, ám ha személyem a főszerkesztői, vagy akár egy tesztelői székben ülne, engem nagyon érdekelne, hogy milyen emberek olvassák az újságomat, hogy egyáltalán kik azok. Tehát kérlek Prof. Martin, vedd komolyan a levelem és ha lehet, gondolkozz is el a dolgon. Meg aztán, ha gondolod, most már berakhatnál a Csevibe is, az elején már kifejtettem ennek a miértjét. Állandó tisztelettel mindegyikőtök felé: Feverboy **(Végül is, ha ennyire kéred, miért is ne? Bekerültél. A közös össznépi összemelegedés nagyon jó ötlet, de – nem akarlak kiábrándítani – nekem erre nincs se időm, se hangulatom. Azt hiszem – ez a történelem során már számtalanszor bebizonyosodott –, hogy addig jó, amíg az ember nem ismeri meg közelről az idoljait. Még a végén kiderülne, hogy mi is hús-vér emberek vagyunk! Meglátnád, hogy tök gyökér vagyok a GT3-hoz, béna vagyok a Tekken Tagban, hasonlók. Azt meg, hogy ti milyenek vagytok – persze csak úgy nagy általánosságban – én leginkább a levelek alapján szoktam leszűrni.)**

Szevasztok! Rövid leszek, hogy lehetőleg beférjek a legközelebbi csevibe. Csak három gyors kérdést szeretnék feltenni. PS2-re most végül is mikor fog megjeleni a Medal of Honor szerintetek? **(Még az idén. GvM)** PS2-re is több rész fog kijönni úgy, mint anno a PS-re? **(Elképzelhető, kettőről már hallottunk is! GvM)** A Stuntman mikor készül el végre? **(Még az idén. GvM)** Megpróbáltam gyors és rövid lenni, mint egy szívroham, remélem válaszoltok. **(Mindent kielégítően megválaszoltam, mint Pintér Sándor belügyminiszter elvtárs a kényes kérdéseket. GvM)** Nektek továbbra is hajrá és tartsátok a színvonalat. Az olvasók meg hagyják abba ezt a "konzol háborút". Vagy ahogy a cukorfalat Sandra Bullock mondta: "Én is vágyom a világbékére". Üdvözlettel: PÉ.

Kedves Martin! Rég óta már, hogy az első Konzol a kezembe került azóta nem tudok szabadulni tőle. Amiért írok az a következő. Én az USA-ban tanulok egy 1etemen. **(Szerencsés! Akkor te biztos tök okos vagy! GvM)** Na már most nem ez a lényeg, hanem minden hónapban meg szoktam kapni az 576-ot (igaz majd két hét késéssel). A legutóbbit is megkaptam, tudod az összevontat, és a nigga haverokkal nézegettük a Konzol történelmet. Nos olvasva a dolgot, láttam, hogy néhány konzol hiányzik a gyűjteményedből és kissé utánanéztem a dolognak (felejtettem mondani, hogy magyar Windowst nehezebb volt szerezni:)))) Nos, itt a lyunálytidsztéccben vannak olyan kis boltok, ahol ezek a dolgok megszerezhetőek. Nos nem mindent sikerült megnéznem, de a nagy részük megszerezhető, természetesen nem mindegyik műkszik már, hiszen kib****ott régi gépekről beszélünk. Pl. egy Intellivision potom 1200$, persze a működőképes. Szerintem ez a magyar pénztárcákhoz képest nagyon drága. Na mindegy egy gyűjtőnek semmi sem drága. Amennyiben érdekel a dolog, kérlek hogy írj az emilemre... **(Arany gyerek vagy, köszönöm, de már időközben megszereztem a masinát, az Ebayről, 50 dollárért játékokkal. Nem tudom, te milyen boltban nézted, de momentán mintha el lennének szállva ott az árak, nem? Esetleg egy nullával elnézted az árcédulát? GvM)** Más. Az újsággal kapcsolatosan szeretnék valamit innen kívülről elmondani. Ugyi itt kint az Usa-ban a bérek meg az árak egyensúlyban vannak. Na már most kis hazánkban, 400$ körül osztani egy PS2-t azért egy kissé meredek, nem gondoljátok. erről még nem is ti tehettek, ezt nem írom. De. Egyre inkább tért hódit a PS2, noha az országban alig van tán 1000 tulaj szemben a csóró 10000 Ps tulajjal. tévedés ne essék, nekem itt kint van mind a kettő, de Mo.-n ez nem úgy van mint itt, hogy minden 4-ik házban van. **(Most már itt is van, minden tizedikben. Körülbelül. Lehet, hogy néha csak minden huszadikban, de akkor van olyan, ahol kettő is van! GvM)** A DC-ről meg annyit, hogy nagyon sajnálom, és bizony itt Marylandban is voltak csomóan, akik anyáztak rendesen. A kérdésem az, hogy nem lehetne a régebbi, de még be nem mutatott PS játékokat betenni, és amikor a PS2 ára lejjebb megy, akkor erőltetni? Tudom, hogy egy hangyaf***nyit nem értek az újságkészítéshez, de a csóró magyarok közül nem mindenki teheti meg a váltást. **(Tervezzük ennek megvalósítását, a Csipi lenne rá az ember, ha nem csak a szája járna és végre szerezne is valami régit, amiről írni is tud. Várom az ötleteket! GvM)** Bár én is szívesen olvasom a PS2-es teszteket, de a PS sokkal inkább a szívemhez nőtt. Most nem technikailag, mert úgy már elavult, hanem a hangulata. A PS2 nem tudja azt a hangulatot produkálni, hiába gyönyörű a grafika. Itt az Usaban tombol a retro, és nagyon sokan nem akarnak váltani, mert bár a Sony eladásai az egekben vannak Ps2 terén, azért a Ps is ott van az élbolyban. Egyébként a Bagó Petivel értek egyet a PS1 kapcsán: másolni csúnya dolog, de kell:)) Ha belöksz a csevibe, akkor thanx a million. Üdvözlettel: Andrew Garay alias Al Gore **(Küldjél dollárt! GvM)**

Tisztelt 576 Konzol Team! Már elnézést az ocsmány kifejezésért, de azt hittem, hogy az ideg szét b*** amikor megkaptam a novemberi számotokat! Az igazság az, hogy Playstation 2.-m nincs, nem is akarok hazudni, hogy van, de azért ez túlzás hogy csak egyetlen egy Dreamcast programot bírtatok kiértékelni! De szóljon az mellettetek, hogy az eddigi legjobb programot elemeztétek, amióta csak játékgépek léteznek! A lényeg amiért végül is írtam az az volna, hogyha már 576 Konzol az újság neve, akkor jó volna ha úgy is végeznétek a munkátokat! **(Attól félek, hogy ennél "576 Konzolosabban" már nem tudnánk a munkánkat végezni. Mindenkinek vannak korlátjai, nekünk is. GvM)** Vagy névváltozást ajánlok (Pl: P.S.X.2-es újság)! De volna még egy ötletem, emeljetek az újság árán egy százast, (én benne vagyok) és több oldal számmal tudnátok megjelentetni az újságot! És így talán több D.C. progit is tudnátok ki értékelni! Egy szónak is száz a vége! Foglalkozhatnátok azért egy kicsivel többet ezzel a haldokló géppel, ameddig még éldegél! **(Már megbocsáss, de nem vagyunk mi közkórház, hogy elfekvő osztályt üzemeltessünk! GvM)** Véleményem szerint húzni fogja még egy jó darabig! Mindezek ellenére továbbra is hű olvasótok maradok, amint észre is vehettétek! Ja! Szerintem meg érné berakni a csevibe ezt a levelet! Talán egy páran elgondolkodnának! És lehet hogy igazat is adnának?! Visz lát!!! Molnár Zoltán, Kunbaja **(Tudom, hogy késtünk a levél leközlésével egy pöttyet, de mindenképpen előremozdította volna az ügyedet, ha az idegeskedés helyett ajánlottál volna pár tucat olyan DC címet, amiről szívesen olvasnál teszteket. Ezt még mindig megteheted! GvM)**

Szevasztok skacok! Lenne egy pár gondolatom az újsággal kapcsolatban. Lehetne egy pár oldallal több az újság, mert én nagyon hülyeségnek tartom ezeket a szövegeket a játékok mellett. **(Napóleon legyek a Nyúldombon, ha tudom, miről beszélsz! GvM)** Lehetne egy kicsit több játékleírás, vagy kód. Szerintem mindenki örülne neki. Legalábbis én igen. Nem tudom miért szóljátok le Playstation-t? Szerintem még mindig ez a legjobb játék-konzol. **(Khmmmm, esetleg, mondjuk, talán nem biztos, hogy ez így van, de tiszteletben tartom a véleményed. GvM)** Lehet, hogy már régi de még odab*sz. Nem akarom isteníteni de (tuti kis gép: főleg a Parasita Eve 1 nevű játék rá.) Amúgy nem tudtok küldeni egy posztert róla? **(Talán majd a harmadik részről, ha egyáltalán megjelenik. GvM)**

Helló 576 Konzol Team! Azt vettem észre, hogy a tesztek egyre királyabbak, ezért csak dicsérni tudlak titeket. Jó ötletnek találom, hogy a friss híreket 4 oldalon nyomatjátok. Lenne pár kérdésem és örülnék, ha válaszolnátok rá.

1. Mikor várható nálunk a MGS 2 megjelenése? **(Most, márciusban. GvM)**
2. A Shadow Man 2, Commandos 2, Silent Hill 2, Ace Combat 4, Red Faction, Jurassic Park: Survival mikor lesz kapható kis hazánkban? **(Még a nyár előtt. Gondolom én. GvM)**
3. Mikor jön az Xbox hozzánk és mennyibe fog kerülni? **(Év vége felé talán lesz hivatalosan, de szürke importból származó gépeket már most is kapsz. Az NTSC USA gép 160 ezer körül van, a PAL-os talán 120 lesz. GvM)**
4. Az Oddworld: Munch's Oddysee a Halo és a Dead or Alive 3 megjelenik PS2-re? **(Talán a DOA3. GvM)**
5. A Tony Hawk's Pro Skater 3 novemberben jelent meg Amerikában, nálunk mikor fog? **(A szimatom azt súgja, hogy ez egy régi levél lehet... GvM)**

Előre is köszönöm a válaszokat. További jó munkát kívánok. Továbbra is hű olvasótok leszek. Ui.: Megköszönném, ha betennétek a csevibe. Varga László, Ózd

Tisztelt 576 konzol Team Nem tudom ti hogy vagytok vele de az én meglátásom szerint ez az egész konzolosdi kezdi elveszteni a varázsát. (Ne értsetek félre, nem okoskodni akarok csak a véleményemet papírra vetni.) Emlékszem kb. 3 éve mikor még átalakító chip sehol se volt, a pecsába jártam elcserélni hétvégenként a már megunt lemezeimet, egyszerre nem volt több 5-6 lemeznél a tulajdonomban (igaz ez a nes, md, snes, sat időszakokra is). Mások is így voltak ezzel a baráti körömben, akkoriban a már meglévő cd-inkkel játszani kellett, végig kellett nyomni a játékokat, mert nem voltak kevésben. Az újdonságokat hiába vettük meg kemény pénzekért, vagy cseréltük el ráfizetéssel, hogyha egy hónap múlva sz*rt se ért a lemez (és itt bezárult az ördögi kör). Mekkora király volt, mikor az aznapi "zsákmánnyal" utaztam haza felé a 6-os villamoson, és másra nem is nagyon tudtam gondolni csak a kezemben tartott játékra: vajon milyen újdonságokat tartogat a számomra. Mire hazaértem, szinte teljesen áttanulmányoztam a használati utasítást és minden egyéb az információ közlésére szolgáló perifériákat. Akkoriban valahogy jobban megbecsültük a játékokat, akár lehetett az cd-n vagy kazettán. De ma már bárki megszerezheti cd-árban a legújabb stuffokat és ez érvényes PS2-es csodagamékra is. Ebből kifolyólag a ps/dc tulajoknak otthon tornyosul az asztalukon a több száz progi és nem gondolnak arra, hogy 3-4 éve mikor 3-4-5 játéka volt, hogy megbecsülték azokat. Persze nem akarok képmutató lenni, mert nekem sem adatik meg, hogy bármikor eredeti programot vegyek ezért mikor még dc-m volt én is a fentiek szerint cselekedtem. Épp ezért valahogy nem éreztem késztetést végignyomni olyan csúcs játékokat, mint: RE: CODE VERONICA-t, TR CHRONICLES-t, és az MSR-t sem nyomtam le 100%-ra. Egyedül a Shenmue volt at egyetlen ami igazán kiemelkedő volt. Ez szerintem nem egy kifejezetten Csevegő-s levél éppen ezért nem is szánom oda. (Csak annyit akarok, (*és így talán visszatér a régi "érzés") hogy ott bent olvassa el valaki és egy kicsit gondolkozzon el a dolgon. Ennyi! Tisztelettel: S.N.I. Ul: Bocs a helyesírásért, én igyekeztem! **(Az általad körülírt érzést már én is átéltem, sőt, nap mint nap átélek valami hasonlót. Persze a helyzet elég sz*r, de nem reménytelen! Annyi történt, hogy kissé kiégtél. Öregedtél, megváltoztál. Más szemmel és ami a legfontosabb, más AGGYAL tekintesz az egész konzolosdira. Ez természetes! Aki most (mostanában) csöppen bele ebbe a világba, annak hidd el, ugyanolyan (ha nem is UGYANOLYAN, de valami hasonló szintű) élményeket okoz ma is a játék, és a hozzá kapcsolódó "szertartások". Ugyanilyen változáson ment annak idején keresztül például az 576 KByte legendás főszerkesztője, Zolee is. Még ma is sokan sírnak, hogy hozzuk vissza. Nem értik meg, hogy őt ez a világ már nem mozgatja meg. Semmilyen szinten. Mit javaslok? Vegyél egy SNES-t! Én is vettem egyet. Rákötöm a házimozi rendszerre és röhögve nyomom 7.1 csatornán, hetente kétszer a Super Mario World-öt. Vagy vegyél MegaDrive-ot. Régi, rendes "pénzbedobós" flippert. Kiszuperált játéktermi gépet. Atari 2600-ast. Garantáltan "retro-nosztalgia" gyönyörben lesz részed! Nem kötelező hajszolni a biteket. GvM)**

A HÓNAP LEVELE, AZAZ GYZ VISSZATÉR!

(Gyerekek, akik nem hiszik el, hogy ezt a levelet betűről betűre így írta meg kedves nyelvújító barátunk, azoknak ingyen és bérmentve küldök egy fénymásolatot. Az eredetit megőrzöm...Kapás Gábor) **(Az eredeti az ENYÉM! Majd jól popsin billentelek, hogy így kisajátítod itt a leveleket! GvM)** Helló Martín avagy Gandalf! Na igy-kell úlyságot csínálni! Meg valom enél jóbb úlyság nincs ís, a színvonal nagyon magas. Már egy jópár honapota, nem ís tudóm mí a pőcsnek szídtalak téged (beneteket), ugy érzem akár hányszor írhatok nektek kevés hogy, Bocsánatótt kérlyek tőled (tőletek) **(Nem kell GYZ, ezt már egyszer megbeszéltük! Nincs harag, sőt haverság van! GvM)** Hátha ezt az úlyságot szídní merí valakí, az térdeljen le eléd és kezdjen el oboázni. Martin a kérdésedre válaszolva így meg késve, nem áltambe senmílyen hítgyűlekezetbe csak bekelet látnom hogy tul elvakult és elfogult voltam, csak egy létezet és az a N64-volt, de azóta volt, PS-em és játszotam a híres FF-progikal és bekelet látnom valamit tényleg tud az a gép. Mégegy szer bocs (és míndenkítől akít akor meg bántottam. Na és most másrol, Martin tényleg jó az az úly N-csoda fejzsd márkí légyszí, hísz teszteltél egy progit hozá amí, nagyon nagy dolog tőled. Hísz még egy N-es játékot se teszteltél amíóta van konzol, csak egy dolgot felejtetélel és hát a csípí ís a progík a duált támogat ják vagy nem? **(A kérdésedre magad adtad meg a választ. Tudod, hogy nem voltam egy N64 rajongó, de a GameCube nagyon megfogott. Szerintem neked, mint nagy Nintendo rajongónak érdemes lesz megvenni. Ha a duál alatt a rázást érted, akkor válaszom NEM, a GC kontroller nem ráz. GvM)** Na és szerínted hosszu életű-e lesz a Game Cube? Mível a PS2, elégjó kísgép és hát valamí fergeteges en jó progík vannak rá, PL, Metálgír 2, FF10, Granturízmó és hát még más ís, csak én ugy látom az az X BOX elégé feketeló lesz lehet hogy kiütí a Game Cube-ott, teneked mía véleményed eről hísz lassan azt a gépet ís tesztelítek? **(Mérsékelt sikerűnek jósolom a GC-t, kábé az N64 szintjét fogja elérni. Sok egyedi, kizárólag GC-s szuperjáték jelenik majd meg, de ez szerintem nem lesz elég ahhoz, hogy fenyegesse a PS2 vagy az Xbox hatalmát. GvM)** A Game Cube-on lesz e Perfek Dárk 2 és tudtok e rola egy pár képet kőzőlní mível szeríntem csak és kízárolag a Rare játékok míat érdemes Game Cubot vení, hísz ez a cég szeríntem az egyík legjobb fejlesztő (hanem a legjóbb) Na és hát ottvan az anya cég Zeldája és hát az aclaím is a turokal tényleg lesz rá turok mível a 64-etaz emelte a magasba akoriba. Na enyílene az írományom hozátok az ulyságot csak így tovább csínáld (csínáljátok) Martín! ja még valamí Mályusban jőn a klónók háboruja remélem írtok majd rola mínt a baljós árnyakrol. Na enyí tényleg! bocsánat a helyes írási híbákért ja a helyes írásom csa 2-es volt, a kérdéseímre vala mílyen uton modon vála szoljatok légyszí! Gyalog Zoltán, Érd **(Gondolom írunk majd az Episode 2-ről, legalábbis úgy tervezem. Remélem jó lesz, mondjuk én most eléggé Gyűrűk Ura lázban égek. Az új RARE fejlesztések ügyében mindig figyelgesd a Híreket. Mivel te lettél a Hónap Levele, írd meg a címed egy levelezőlapon, küldök valami csecsebecsét – pólót, sapkát, vagy valami nyalánkságot. Lehet, hogy PS2-es játékkal kapcsolatos cucc lesz, az ugye nem baj? A Nintendo nem oszt semmit... GvM)**

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt)
az 576 Konzol valamelyik korábbi számát (576 Ft/db),
akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év  meg 6 szám

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, az áremeléstől FÜGGETLENŰL
5760,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

Megrendelt újság(ok) ára

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása, ill. 1 éves előfizetéskor a kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása

Feladóvevény

Belföldi postautalvány szelvénye

BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY

ÖSSZEG

Cimzett

EXP TV SK

62931306 105 71

<45>

<62931306> <105> <71>

62931306 105 71

1. NEM KERESTE
2. NEM FOGADTA EL
3. CÍM ELÉGTELEN
4. CÍMZETT ISMERETLEN
5. CÍMZETT ISMERETLEN HELYRE KÖLTÖZÖTT
6. MEGHALT

Közlemény

Feladó

EXPRESSZ

TÉRTIVEVÉNYES

TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZEBE

EXPRESSZ TÉRTIVEVÉNYES

EXPRESSZ TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZEBE


PlayStation 2
DRAGON RAGE
DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
www.dynamic-systems.hu
3DO